

PRÁCTICOS
FORTNITE: TRIUNFA EN LA TEMPORADA 6
EL CONSULTORIO DEL PROFESOR KUKUI
SPLATOON 2: ¡LLEGA LA VERSIÓN 4.0!
EL FUTURO SE JUEGA EN SWITCH
NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE
YOSHI'S CRAFTED WORLD • SONIC TEAM RACING
FINAL FANTASY VII • ANIMAL CROSSING...
REVISTA OFICIAL NINTENDO
NINTENDO SWITCH
NINTENDO 3DS
Nintendo®
¡ANALIZADOS!
SUPER MARIO PARTY
FIFA 19
DRAGON BALL FIGHTERZ
XENOBLADE CHRONICLES 2: TORNA
VALKYRIA CHRONICLES 4
LUIGI'S MANSION...
REPORTAJE
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE
Un estilo de lucha único
I LOVE NINTENDO
ASÍ NACIÓ EL FENÓMENO NEW SUPER MARIO BROS.
Nº 314 / 3,50€ / Canarias 3,65€
8 424094 810024 00314
¡CONEXIÓN TOTAL!
Todas las claves del nuevo servicio Switch Online
Pokémon Let's Go Pikachu!
Pokémon Let's Go Eevee!
¡Hazte con todos, ahora en Switch!

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 314



Luis Galán

Bienvenidos

Me veo un octubre jugando a FIFA y Dragon Ball, y esta película me suena. Los disfruto en paralelo a un pack de recreativas de Capcom, y mientras espero un Mario en 2D ya anunciado, o juegos adultos como Diablo III y DOOM Eternal... Ah, y hasta llega un Pokémon. Todo a la misma consola. ¿Se me olvida algo? Final Fantasy, de esos que tienen un número tras del nombre. Desde N64, nos acostumbramos a que las consolas Nintendo eran las que te llevaban al maravilloso mundo de sus exclusivos, esas en las que podías jugar al nuevo Kart, el Super Mario del momento, Metroid... pero les faltaban grandes títulos de otras compañías, así que todo gran fan de los videojuegos acababa teniendo varios sistemas. Ahora no los enciendo ni para jugar a los clásicos, ya que Switch tiene incluso un catálogo de juegos de NES con online añadido. Sí, online, que ahora ya es de pago, pero muy económico y con muchas ventajas, como esa de seguir la partida en cualquier otra Switch. Características de 2018, para una consola que rescata lo mejor del pasado, tiene las joyas del presente... y afronta un futuro de ensueño. Me suena, sí, de éxitos como Wii y SNES... pero donde, como y cuando quiera.



página 14 **Reportaje.** Pokémon: Let's Go.
Cada vez está más cerca la fiebre de Pokémon en Switch.



página 34 **Reportaje.** Nintendo Switch Online.
Os explicamos todo sobre este nuevo y genial servicio.



página 38 **Análisis.** Mes de juegazos.
Horas y horas de diversión en todos los géneros.

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
Menudo mes de juegazos increíbles en Switch... ¡y los que quedan por llegar!



Alex Alcolea
Se acercan dos juegos "come horas" como Dark Souls y Diablo. ¡Y tengo muchas ganas!



Juanfree Martínez
Entre "kamehamehas" y fichajes de FIFA... esperando impaciente a Pikachu y a Eevee.



Bruno Sol
Mega Man 11 es precioso y cruel... cuánta habilidad he perdido con los años.



Elisabeth López
Calabazas, chuches y Luigi's Mansion. ¡El trío perfecto para celebrar Halloween!

Es hora de disfrutar... ¡siendo los malos!

LEGO DC Súper Villanos la lía en Nintendo Switch

Se acaba de estrenar la peli de Venom, viene en camino la del Joker y, sobre todo, ya tuvimos la del Escuadrón Suicida. Es más, Thanos (el malo) es el protagonista de la última de los Vengadores. ¡Los villanos están de moda! Pues en esa línea nace la nueva aventura de LEGO, enmarcada en el universo DC, y con aún más dosis de humor de las habituales.

Vacaciones de héroes

Esta vez tendremos **una historia totalmente original, creada en colaboración con DC Comics**. La excusa argumental es que la Liga de la Justicia debe marcharse a una misión fuera de la Tierra... y dejan a otros héroes de guardia. Se trata del Sindicato de la Justicia, sus versiones de otra dimensión. Pronto veremos que estos no son tan buenos como los originales... y que tienen perversos propósitos. Con Superman, Wonder Woman y compañía lejos, los villanos campan a sus anchas, y nosotros nos uniremos a ellos con **un "maloso" creado a nuestro gusto, que se convertirá en el centro de la historia**. Al principio todo será cometer fechorías, pero en paralelo habrá que ir pensando en salvar la Tierra de esos supuestos héroes. Al fin y al cabo, sin planeta, ¿dónde íbamos a delinquir?

> EL UNIVERSO LEGO, DESDE LOS MALOS, TENDRÁ MOMENTOS INCLUSO MÁS DISPARATADOS DE LO NORMAL EN LA SAGA

Por supuesto, todo estará tratado con un humor total, apto para todos los públicos... que además podrán compartir la experiencia entrando en cualquier momento con un segundo Joy-Con. Puzles, misiones, súper jefazos, varios modos y un montón de contenido extra prometen horas de carcajadas. Si además nos hacemos con el pase de temporada, ampliaremos aún más los niveles y personajes. ¡Ni el Joker reirá más que nosotros!

Un mundo de piezas

Antes de la llegada de los villanos y Harry Potter, la serie LEGO ya contaba con cinco títulos en Switch. Ya los hay de todo tipo: mundo abierto, construcción, Marvel, DC... y, por supuesto, basados en películas. ¡Y siguen llegando!



Los DLC: dos niveles de la peli de Aquaman, dos de la de Shazam, uno de la serie de animación de Batman, y otro de Young Justice. ¡Y cuatro paquetes de personajes!



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

El "Sindicato de la Justicia" lo forman unas versiones poca heroicas de otra dimensión.

La edición Deluxe de Switch vendrá con una minifigura exclusiva de Lex Luthor. ¡A por ella!

Nuestro personaje, creado al empezar, tendrá que liderar a esta panda. Iremos aprendiendo poderes.

El humor es esencial en todo LEGO, y esta vez promete estar aún más presente que nunca.

TODA LA SAGA MÁGICA EN UNA PIEZA

Entre los años 2001 y 2011 se estrenaron las ocho películas de Harry Potter basadas en sus siete libros. Inspirados en ellas, vieron la luz dos juegos de LEGO para Wii. LEGO Harry Potter: Años 1-4 salió en 2010, y LEGO Harry Potter: Años 5-7 nos llegó al año siguiente. Por supuesto, estos títulos cubrieron las tramas con el humor habitual de la saga, ofreciendo a las peripecias de Harry y compañía con sus mecánica ya clásicas. En Switch no vamos a tener que esperar, ni pasar varias veces por caja, ya que **el 11 de noviembre llegará una completísima remasterización de toda la aventura.** Las versiones LEGO de Harry, Hermione y Ron lucirán mejor que nunca gracias a un espectacular lavado de cara, y tendremos ante nosotros largas horas de diversión por Hogwarts, con infinidad de aventuras y escenarios. ¡Siete años en la vida del mago en un solo juego! Con las nuevas pelis sobre su universo y este juego... igual hasta vuelve la moda Potter.

El Basilisco nos atacará al final del segundo año. La peli se llamó Harry Potter y La Cámara Secreta.

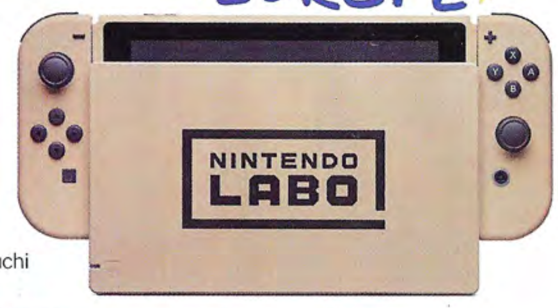
¡Voldemort! El innombrable estará de fondo en todos nuestros años de formación... ¡y habrá lucha!

El Quidditch incluso tuvo su propio juego en GameCube.



CONCURSO

Nintendo Labo tiene acento español



Acabó el concurso europeo de creaciones de Nintendo Labo... y **dos de los tres premios se vienen a España**. Sólo Francia ha podido evitar el pleno al ganar en la categoría infantil. ¡Qué pasada! Han participado centenares de creaciones de todo el continente, cuyos finalistas locales fueron presentados a Kouichi Kawamoto, Tsubasa Sakaguchi y Yoshiyasu Ogasawara, directores y productores de Nintendo Labo. ¡Enhorabuena!

■ **Categoría:** Creación ■ **Nombre:** Labo Alien Game ■ **Autor:** José Julio Rodrigo



■ **Categoría:** Personalización ■ **Nombre:** Luigi's Little Mansion ■ **Autor:** Jordi Lamarca



ANUNCIO

¡YO-KAI WATCH 3 se acerca a 3DS!

¡Vuelve YO-KAI WATCH! Tras el estreno de BLASTERS hace unas semanas, Level-5 prepara el lanzamiento de YO-KAI WATCH 3 en España. Además de una nueva historia, en esta nueva entrega de la aventura principal podremos disfrutar de un sistema de combate más estratégico. En la pantalla inferior de 3DS veremos una cuadrícula con nueve espacios, ahí es donde tendremos que situar las medallas de los Yo-kai para atacar a los enemigos. Habrá muchos personajes completamente nuevos, que podremos conocer cuando se lance el juego... ¡este invierno!

El combate se ha rediseñado para hacerlo más dinámico y, sobre todo, mucho más divertido.

La ciudad estará más detallada que nunca. Recorrerla con Nathan será un placer.



EVENTO

Todo preparado para Madrid Games Week

Hace unos años no había evento alguno... y ahora es costumbre ir de ciudad en ciudad. ¡Los videojuegos forman una parte importante de nuestra sociedad! Es el turno de la Feria del Videojuego y la Electrónica para el Ocio de Madrid, o sea, la Madrid Games Week, que **celebrará su cuarta edición entre el 19 y el 21 de octubre** en los pabellones 12 y 14 de IFEMA. Allí podremos encontrar básicamente de todo: talleres, charlas, firma de libros y revistas, desarrollo, eSports, retro, cosplay, manga... Por supuesto, Nintendo tendrá un papel protagonista. Apuntad, que las cifras marean: 90 puestos con más de 30 juegos, incluidos, Super Smash Bros. Ultimate, Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Pokémon: Let's Go, Eevee!, FIFA 19, Fortnite o Dragon Ball FighterZ, entre muchos otros.

Los eSports son indispensables en estos eventos... y van en aumento.



32 equipos se jugarán, el próximo 20 de octubre, la única plaza para la final del Splatoon 2 European Championship. ¡Suerte!



INDIE

Entre Contra y Metal Slug

JOYMASHER es un estudio brasileño especializado en juegos "hardcore" de estética retro. Hasta ahora habían desarrollado Oniken y Odallus, de estética NES, muy bien valorados en la plataforma de PC Steam. Para su ambicioso nuevo proyecto, Blazing Chrome, se han aliado con la distribuidora The Arcade Crew, que suma así su tercer estudio, y que acaban de confirmar que lanzarán este espectacular indie en Switch. 16 bits de pura acción retro están en camino.

ARCADE

Nintendo y la realidad virtual

El propio Reggie Fils-Aime confirmó hace poco que la VR (Virtual Reality) es un terreno en el que están trabajando. De momento, los canadienses de Exklim han creado las NS Glasses, que prometen ofrecer un buen VR pasivo en Switch, y en estos días se podrá probar el arcade de Mario Kart VR en Washington.





RETRO

Vuelven los éxitos de SEGA

La eShop ya ha empezado a recibir clásicos de la mítica compañía a través de la serie SEGA AGES. El primero, como no, ha sido Sonic The Hedgehog. Pero no se trata de la versión de Mega Drive y punto, sino que viene con diferentes modos (incluido el Mega Play del arcade), salvado, rankings, estilos de imagen... Si los primeros títulos, de 8 y 16 bits, tienen éxito, ojo que SEGA podría traer juegos de Saturn y Dreamcast. Además, en breve llega Mega Drive Classics en físico.

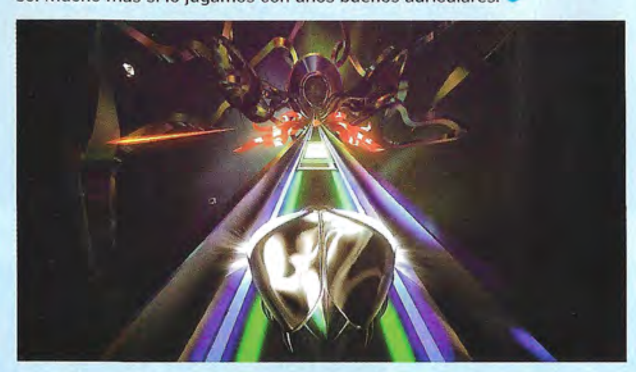
10 Nindies... Con mucho ritmo

La escena "indie" de Switch se mueve por todos los géneros. Este mes, por ejemplo, os traemos muchas propuestas con la música como protagonista.

THUMPER

Precio 19,99 €
Compañía Drool LLC **Edad** +7

Velocidad y ritmo se combinan en un vertiginoso juego en el que manejamos a un escarabajo espacial. Nuestro cometido es guiarle, siguiendo la música, a lo largo de unos interminables raíles repletos de obstáculos y curvas imposibles que debemos superar. El estilo, rápido y directo, es de lo más divertido, y además se apoya en unos gráficos y en una banda sonora que nos sumergen de lleno en su universo. Mucho más si lo jugamos con unos buenos auriculares.



FLOOR KIDS

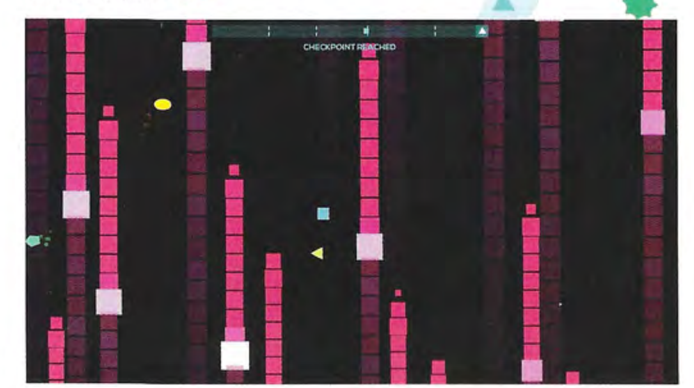
Precio 16,99 € **Compañía** MERJ Media **Edad** +3

Si eres de los que piensan que tiene mucho "flow", ahora vas a poder demostrarlo. A ritmo de un montón de temas de break dance, la peculiaridad de este "nindie" es que nunca nos dice qué botones pulsar cada vez. Somos nosotros los que debemos combinar los movimientos disponibles de cada bailarín para crear las coreografías más molonas y originales. Y todo con unos gráficos chulísimos rollo dibujos animados.

JUST SHAPES & BEATS

Precio 16,79 € **Compañía** Berzek Studio **Edad** +7

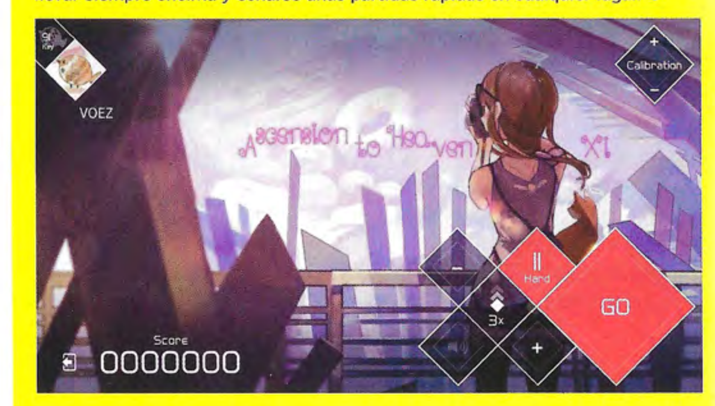
Unos minimalistas escenarios, que se mueven al son de melodías de corte electrónico, son nuestro principal reto en este juego. El objetivo es siempre evitar chocar contra algún elemento de estos sencillos escenarios y, teniendo en cuenta que todo sucede a gran velocidad, es fácil picarse sin parar. ¡Y más aún si participamos en su modo para hasta cuatro jugadores!



VOEZ

Precio 20,99 € **Compañía** Flyhigh Works **Edad** +3

Tocar con ritmo las notas que caen en la pantalla táctil es el objetivo de este juego, que incluye más de 100 melodías de estilos como jazz o pop nipón. Para hacerlo, debemos pulsar en la pantalla táctil en el lugar y momento justo, siempre siguiendo el tempo que marca la música. ¡Y os aseguramos que vais a tener que ser muy rápidos para hacerlo! Así, Voez solo puede jugarse en modo portátil, lo que le convierte en una experiencia ideal para llevar siempre encima y echarse unas partidas rápidas en cualquier lugar.







FIGMENT

Precio 19,99 € **Compañía** Bedtime Digital **Edad** +12

Dusty, el protagonista de esta aventura, tiene que explorar el mundo de la mente. Un lugar lleno de saltos, enemigos y extraños decorados. En ellos, la música juega un papel fundamental. Y es que, entre los numerosos puzles, destacan unos originales rompecabezas musicales en los que nos toca afinar tanto el oído como el ingenio. Sin duda, un gran ejemplo de cómo hacer de la música un elemento clave en la jugabilidad.

CRYPT OF THE NECRODANCER: NINTENDO SWITCH EDITION

Precio 19,99 € **Compañía** Brace yourself **Edad** +12

Si unas mazmorras repletas de trampas y monstruos ya son motivo suficiente para preocuparse, imaginad que encima tenéis que superarlas al ritmo de la música. Estas melodías, muy variadas y de muchísima calidad, marcan nuestro avance en un original juego, de aspecto retro, en el que los escenarios se van originando de forma aleatoria. Horas de diversión y para dos jugadores.



CONGA MASTER PARTY

Precio 8,99 € **Compañía** Rising Star **Edad** +3

Suena tu canción favorita, y tú y tus amigos os ponéis en fila para hacer un "trenecito" con mucho ritmo. ¡Eso es la conga! Darle caña a ese baile es posible en este alocado juego, que incluye 8 modos distintos, todos pensados para disfrutar en compañía. Funcionan como sencillos minijuegos en los que debemos competir por crear la fila más larga al son de unas pegadizas melodías. Las risas están garantizadas.







SUPER BEAT SPORTS

Precio 14,99 € **Compañía** Harmonix **Edad** +3

La música y el ejercicio siempre son una buena combinación, y estos cinco minijuegos son un gran ejemplo. En el contexto de un desafío alienígena, tenemos que vencer a los invasores en versiones muy particulares de golf, béisbol o tenis. Sus reglas son muy sencillas, y siempre se basan en movimientos deportivos al ritmo de melodías. Por ejemplo, hay que seguir patrones musicales para dar de comer a alienígenas con un palo de golf... Todo con un estilo muy desenfadado, ideal para compartir con hasta 3 amigos.

LOST IN HARMONY

Precio 6,99 € **Compañía** Plug In Digital **Edad** +3

Kaito y Aya, dos inseparables amigos, protagonizan este juego de carreras infinitas. A bordo de un monopatín, el avance es automático, por lo que solo debemos esquivar los peligros yendo hacia los lados. Lo bueno es que siempre lo hacemos al son de una impresionante banda sonora, compuesta por canciones clásicas y modernas, que siempre están remezcladas con mucho estilo.







DEEMO

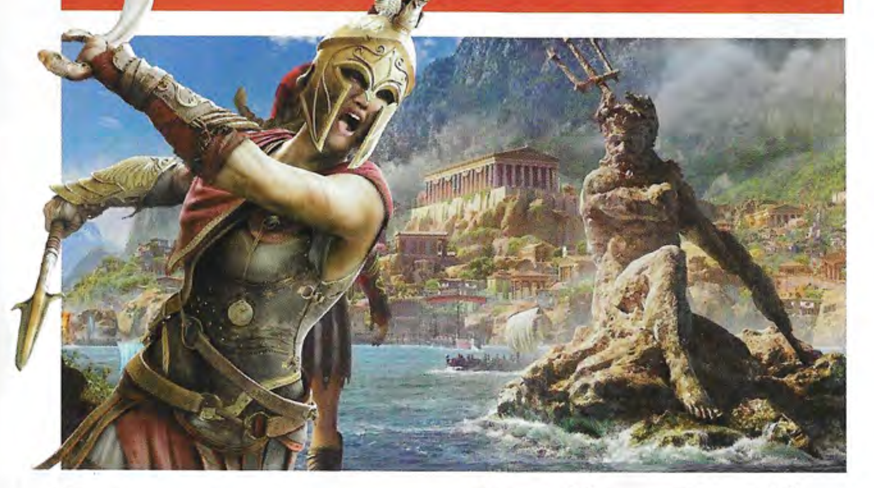
Precio 29,99 €
Compañía Flyhigh Works **Edad** +3

Saca los Joy-Con y utiliza la pantalla táctil de Switch como si fuera un piano, tocando las notas con los dedos. Puede parecer una idea aburrida, pero la gran cantidad y calidad de temas musicales, unida a una preciosa historia, hacen de Deemo un juego único si sois amantes de la música.



Conexión con Japón

Toda la actualidad de Japón, la cuna de los videojuegos, relacionada con el universo de Nintendo.



De viaje con la "nube"

El último Direct nos trajo un montón de sorpresas... pero hay algo que no se publicó en la versión europea. En Japón se mostró un vídeo de **Assassin's Creed Odyssey en Nintendo Switch**. ¡¿Cómo es posible?! La respuesta es sencilla. Con el mismo sistema que utiliza el Resident Evil 7 Cloud Edition de Capcom. De este modo, Ubisoft y Nintendo ya permiten jugar al último Assassin's Creed en streaming. Hay que descargar una aplicación de unos pocos megas para conectarnos al sistema que nos deja **disfrutar del juego de forma remota**. Ojalá veamos este servicio pronto en occidente...







YO-KAI WATCH 4 ASOMA LA PATITA EN SWITCH

Mientras esperamos YO-KAI WATCH 3 para Nintendo 3DS, Level-5 ya está mostrando material de la cuarta entrega numerada, la de Switch. Algo que salta a la vista es el apartado visual, que ha pegado un buen subidón respecto a las entregas de la portátil, pero más importante aún es la faceta jugable. Ojo, que el combate por turnos de los juegos anteriores dará paso a un sistema de lucha en tiempo real en el que aparecerán los propios humanos en pantalla. Todo será mucho más dinámico, ya que, mientras los Yo-Kai ataquen a los enemigos, nosotros podremos recorrer el escenario utilizando los poderes del reloj. ¡Esperemos que no tarde tanto como los anteriores!

BREVES Dicen que lo bueno, si breve, dos veces bueno. ¡Pues traemos cosas deliciosas!



A merendar en el Kirby Café

Hay muchos locales con comida inspirada en sagas de juegos, y el Kirby Café es de los más populares. Ha actualizado su carta con los productos de otoño y... ¿no os está entrando hambre?



Pikachu está más vivo que nunca

Nee HelloPika es un robot de Pikachu totalmente adorable. Si lo acariciamos, ríe, y si lo llamamos, gira la cabeza y responde con líneas como "pikapika" o "ipikapí!" Necesitamos uno en el escritorio...



Arte del último Splatfest japonés

Cada región tiene su Splatfest, y en Japón el anuncio siempre va acompañado de un arte precioso. En el último vemos a Marina y Perla defendiendo el Koshian y el Tsubuan, dos platos típicos.



Edición limitada de Daedalus

Los responsables de Dragon Ball FighterZ firman Daedalus: The Awakening of Golden Jazz, una aventura narrativa que cuenta con una completa edición limitada... que no saldrá de Japón.



amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!



Foto Ganadora ¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!

GANADOR: Javier Conde (8 años)

Un arco Torii de madera, hecho a mano por Javier y su padre, sirve de marco inmejorable para estos amiibo. Se trata de una construcción muy tradicional de Japón, país que ya adora este jovencísimo lector. ¡Os ha quedado estupendo!



FINALISTA: Sofía Valentín

¡Saben leer! Los amiibo de Sofía se asoman a la Revista Oficial Nintendo cada vez que pueden. Como no podía ser de otra manera, su sección preferida en esta... aunque quizá Canela se busque este mes en el reportaje de Super Smash Bros... ¡Vaya fichaje!



Aitana Rodríguez (11 años)

Cada amiibo con su juego. Para Aitana, sus amiibo tiene derecho a disfrutar de sus propias aventuras... Lo más curioso es ver que es Bowser quien juega al Odyssey. ¿Para que Mario pierda?



Sergio Marín (11 años)

Haciéndose realidad. Este parte de las Cefalopop se sale de la Switch para sorpresa de Inkling Chica. Seguramente sea porque han querido asomarse a leer nuestro informe del Centro de Investigación de Cefalópodos. ¡Estos amiibo no se pierden una!



Irene Ábalos y Laura Granados

¡Qué pronto! Nada más empezar el otoño, las tiendas de ropa sacan su artillería de abrigos y jerséis, vamos guardando los pantalones cortos y las sandalias, nos despedimos de la playa... ¿y empezamos a montar los belenes? Pues inauguramos los "amiibobelenes" de este año.





La unión hará la fuerza en Switch

■ POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! Y POKÉMON: LET'S GO: EEVEE!
■ 16 DE NOVIEMBRE ■ NINTENDO / GAME FREAK ■ RPG ■ 59,99 €

Millones de entrenadores de Pokémon GO, fans de la saga de todas las generaciones... ¡preparaos! Llega una aventura mágica en la que el vínculo entre entrenador y Pokémon estará más vivo que nunca

Cada vez falta menos y, sin darnos cuenta, nos hemos colado a un mes del esperado primer gran Pokémon de Switch. Tanto los recién llegados a la saga, como los entrenadores más experimentados, estarán pronto recorriendo el renovado mapa de Kanto y buscando de nuevo a los 151 Pokémon originales. Desde Bulbasaur hasta Mew, y desde pueblo Paleta hasta la meseta Añil, la historia original que dio lugar a este fenómeno de masas volverá a estar muy pronto en las manos de millones de personas. ¡Qué ganas!

Retoques en la historia

La aventura **comenzará de manera idéntica a la de Pokémon Amarillo**, con nuestro joven entrenador partiendo de Pueblo Paleta tras recibir a su primer Pokémon de manos de su mentor y vecino, el Profesor Oak. Aquí empezará nuestra aventura y, de la misma manera que hace 20 años, lo haremos con **el objetivo de ganar las 8 medallas de gimnasio para poder competir en la Liga Pokémon**.

Aunque todo en la trama central respetará la historia original, pronto comenzaremos a notar pequeños detalles que se añaden al desarrollo de la aventura. Muchos de ellos estarán orientados a **parecerse aún más al anime**, como la aparición de un travieso Squirtle que ha robado una Poké Ball a una agente de policía. Un claro guiño al capítulo 12, donde el Squirtle de Ash era el líder de una conflictiva banda antes de unirse al equipo. Pero el principal cambio será otro: el claro **aumento de la participación del Team Rocket** en la historia. Los carismáticos Jesse, James y Meowth harán acto de presencia en numerosas ocasiones, y nos dejarán siempre claras sus intenciones de ser los malos malísimos de la película. Habrá también otros detalles del anime que solo habíamos visto en Pokémon Amarillo y que por primera vez volverán a retomarse, como por ejemplo los Chansey de los centros Pokémon.



ENTRENADOR

Su indumentaria original estará inspirada en Rojo, el legendario entrenador del primer juego de Pokémon.

ENTRENADORA

Muy similar será la ropa de la entrenadora, aunque en el juego podremos personalizarlos a todos.

Los Pokémon grandes nos llevarán por el mapa. Para ello tendremos que elegirlos para ir fuera de su Poké Ball.

Compañeros inseparables

Elijas la versión que elijas, prepárate para **encariñarte con un Pokémon como nunca antes** lo habías hecho. El nuevo título



ERIKA

Esta especialista en Pokémon de tipo planta será la líder del gimnasio de Ciudad Azulona, hogar del casino y del gigantesco centro comercial de Kanto.

➲ de Switch estará más orientado que nunca a la relación de amistad con nuestros Pokémon. No solo habrá minijuegos para acariciarlos y jugar con ellos, sino que a Pikachu y a Eevee (solo a los iniciales) podremos incluso peinarlos y vestirlos a nuestro gusto. Algo que de alguna manera ya llegó a suceder en los juegos de la cuarta generación, pero sin que esta personalización de los Pokémon pudiese lucirse por el mapa de la región. El lazo de unión con nuestros Pokémon tomará tal protagonismo que incluso **habrá una nueva habilidad, Poder especial, que será más potente cuanto mayor sea el vínculo emocional**. De esta manera, la Pikatormenta de Pikachu y el Eevimpacto de Eevee podrán decidir el destino de un combate si durante la aventura hemos dedicado el tiempo suficiente a cuidar la amistad con nuestro inseparable compañero. Además, habrá otros aspectos, como la megaevolución, que también dependerán en gran medida de cuánto nos quieran nuestros Pokémon. Incluso hay nuevas maneras de estrechar lazos con ellos, como la Poké Ball Plus, que nos permitirá elegir al Pokémon que queramos de nuestro equipo para transferirlo a su interior y llevarlo de paseo con nosotros. Por una parte el periférico funcionará a modo de podómetro para saber cómo de larga ha sido la caminata, pero si sacamos la Poké Ball Plus y la acariciamos, podremos escuchar en su interior la exclamación de alegría de nuestro Pokémon. Con todas estas novedades, si este año no te encariñas con tu Pokémon... ¡será porque no quieres!

Una experiencia distinta

Una de las mayores sorpresas de esta entrega será la **ausencia de combates contra Pokémon salvajes**. El arte de la captura adquirirá protagonismo sobre las batallas, de tal manera que, por primera vez, incluso obtendremos **más puntos por una captura exitosa que por vencer en un combate** contra otro entrenador. Esto se debe en gran parte a la enorme cantidad de multiplicadores y bonus que podremos conseguir en cada captura. Lograr un lanzamiento genial en el primer intento, o capturar a un nuevo Pokémon, son algunos de los que ya existían en Pokémon GO. Sin embargo otros, como la **captura sincronizada con otro entrenador**, se estrenarán en este título por cortesía del nuevo multijugador local. De manera similar a como sucede en Pokémon GO, podremos distinguir a los Pokémon salvajes antes del encuentro, y decidir así si ir a por ellos o esquivarlos para seguir adelante. La diferencia es que aquí se

Las Técnicas secretas

¡Nuevos movimientos solo al alcance de tu compañero Pokémon! Tanto Pikachu como Eevee serán capaces de aprender técnicas exclusivas que nos ayudarán a superar determinados obstáculos del mapa. Así es como llegaremos a muchos lugares en principio inaccesibles. Con **Surcaaguas** podremos desplazarnos por las zonas de agua montados en una tabla de surf, mientras que con **Surcacielos** podremos llegar volando en un abrir y cerrar de ojos a los puntos del mapa que ya hayamos visitado. Por último, tendremos **Tala**, la técnica secreta con la que nuestros compañeros eliminarán de un tajo cualquier arbusto que se interponga en nuestro camino. Tres nuevas habilidades que podremos usar para facilitarnos el viaje fuera del combate y que ningún otro Pokémon podrá aprender.

➲**¡Solo para los iniciales!** Los Pikachu o Eevee que capturemos no podrán aprender ninguna de estas técnicas. Solo el que nos entregue el Profesor Oak.



La absorción de salud del Vapodrenaje, al ser un ataque de agua, resultará súper eficaz contra Pokémon de tipo fuego. Me da que Charmeleon no tiene aquí las de ganar...

Nuevos movimientos exclusivos

Tendremos ataques nuca antes vistos en ningún otro juego de Pokémon. A diferencia de las técnicas secretas, estos nuevos movimientos los ejecutaremos dentro de los combates, y habrá además un **poder especial** que será más potente cuanto mejor sea la relación con nuestro compañero. ¡Reforzad el lazo de amistad al máximo y no habrá quien resista vuestro súper ataque! Incluso mientras sea otro Pokémon el que dispute el combate, Pikachu o Eevee nos avisarán "desde el banquillo" para indicarnos que pueden lanzar su poder especial. Si lo ejecutamos en ese momento, servirá para animar al compañero y aumentar sus estadísticas en la lucha. Al igual que pasa con algunas especies Pokémon, **cada edición tendrá sus nuevos movimientos exclusivos**, y solo el Pokémon inicial de cada una podrá aprenderlos. Mientras que en Pokémon: Let's Go, Pikachu! contaremos con **Pikatormenta** (poder especial), **Salpikasurf** (agua) y **Pikapicado** (volador), con Eevee podremos ejecutar **Eeveeimpacto** (poder especial), **Vapodrenaje** (agua), **Joltioparálisis** (eléctrico) y **Flarembestida** (fuego).

LOS COMBATES POKÉMON SEGUIRÁN SIENDO UNA MARAVILLA ESTRATÉGICA GRACIAS A LA GRAN VARIEDAD DE TIPOS DE POKÉMON Y DE ATAQUES

moverán libremente por el escenario... ¡y con animaciones propias para cada especie! Así puestos, podremos ver a un Pidgey sobrevolar el territorio, o a un Rattata corriendo para esconderse entre la hierba alta. Además, un aura de color roja nos indicará que es un Pokémon XL, y una de color azul servirá para saber que su tamaño está bastante por debajo de la media de su especie. Una vez nos enfrentemos a alguno, la interfaz que veremos será prácticamente idéntica a la de los encuentros de Pokémon GO. El Pokémon a capturar **estará rodeado por un círculo que se cerrará una y otra vez sobre sí mismo**, y al que tendremos que lanzar la Poké Ball. El color del círculo determinará la dificultad de la captura, y dispondremos de ciertos ítems que nos podrán facilitar la tarea. Al usarlos, el color cambiará de rojo a verde. Pero atinar no será del todo fácil en cualquier caso, ya que nuestro objetivo no parará de moverse para hacernos errar el tiro... ¡e incluso lanzará ataques para rechazar la Poké Ball! **Lo más divertido será la mecánica para hacer el lanzamiento**. Si jugamos con Joy-Con, emularemos el tiro hacia la pantalla... pero si jugamos con la Poké Ball Plus será cuando alucinemos al sentir realmente la sensación de haber lanzado la mítica bola que vemos volando en la pantalla. Podremos lanzar con efecto, y también intensificar la fuerza del tiro para llegar más lejos. Cualquier modificación que sepamos darle al movimiento se verá fielmente recreada en el juego. Por otro lado está el modo portátil, y en esa caso lo que tendremos que hacer será mover la consola a modo de cámara para intentar encuadrar al Pokémon en la pantalla. Cuando estemos listos y lo tengamos a tiro... ¡a lanzar con el botón A!

Amantes de las chuches

Como a casi todo el mundo, a los Pokémon también les gustan los caramelos. Tanto es así, que incluso serán capaces de volverse más rápidos o fuertes cada vez que se coman uno. En Pokémon: Let's Go, Pikachu! y Pokémon: Let's Go, Eevee!

El furioso Raichu repite como Pokémon principal del eléctrico equipo de Lt. Surge.

LT. SURGE

En el gimnasio de Ciudad Carmín te esperan combates de alto voltaje. Prepara tus Pokémon de tipo tierra y no te dejes intimidar por el rudo aspecto de su líder.

PIKACHU

La cantidad de peinados y accesorios que podremos aplicar a nuestros compañeros hará que no haya dos iguales en el mundo.



EEVEE

Juega con tu inseparable amigo Pokémon y mímalo todo lo que puedas. ¡Cuanto mejor os llevéis más fuerte será su poder especial!



¡Tendremos Megaevoluciones!



➲**Mega-Blastoise** es la última evolución de Squirtle, la tortuga Pokémon. Su imponente cañón superior es el terror de los Pokémon de tipo Fuego, Tierra y Roca.



➲**Mega-Venusaur** es la fase final del Pokémon 001 de la Pokédex de Kanto. ¡Cómo ha crecido el pequeño Bulbasaur!





➲**Mega-Charizard** aparecerá en sus dos temibles versiones. La que veamos dependerá de si conseguimos la Charizardita X o la Y.

¡El despertar del auténtico poder Pokémon! Solo unos pocos elegidos serán capaces de realizar esta impresionante transformación que sacará a la luz todo su poder oculto. ¡Y te necesitarán a ti para conseguirla! Lo primero será hacerse con una **piedra activadora y con la Megapiedra** correspondiente a cada Pokémon. A partir de aquí, el éxito o el fracaso dependerán solo de lo fuerte que sea la amistad que te une con tus Pokémon. **Esta megaevolución solo durará hasta el final de cada combate,** y la podrás usar con un solo Pokémon en cada batalla. Estudia bien al equipo rival con todas sus debilidades y elige al miembro de tu equipo que más eficaz resulte de cara a la victoria. Por ejemplo, megaevolucionar a Blastoise cuando te enfrentes a los Pokémon de tipo eléctrico de Lt. Surge no sería la mejor opción.

¡Y habrá Pokémon legendarios!

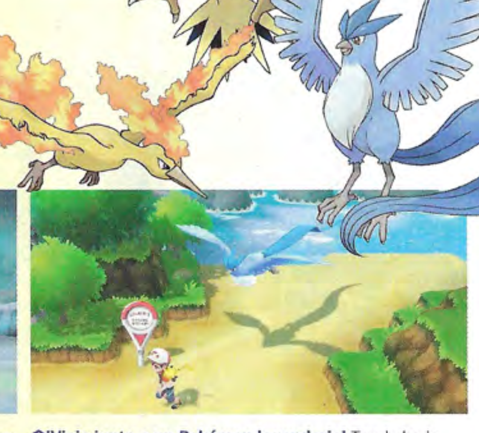
Los Pokémon más poderosos del mundo aparecerán en estado salvaje... y nos harán sudar de lo lindo para atraparlos. En los enfrentamientos contra el resto de Pokémon salvajes ya no habrá combates, de modo que pasaremos directamente a la nueva pantalla de captura que tanto éxito ha cosechado en la versión para "smartphones". Sin embargo, como no podía ser de otra forma, con los Pokémon legendarios todo será distinto. Además de ser **los únicos Pokémon salvajes contra los que combatiremos**, será la primera vez que necesitemos debilitar por completo a un Pokémon antes de poder capturarlo. Este sistema resultará familiar a todos los que hayáis capturado alguna vez a un jefe de incursión en Pokémon GO. Una vez lo logremos, ¡a presumir de captura con los amigos!



➲**Los combates serán espectaculares** y muy duros. Aprovecha sus debilidades y usa los ataques más eficaces.



➲**El duelo de captura** solo se nos mostrará si conseguimos debilitarlo. Mejor será que vayas bien cargado de Poké Ball...



➲**¡Viaja junto a un Pokémon legendario!** Tras haberlo capturado, sácalo de su Poké Ball y vacila de acompañante.



Bienvenidos al GO Park

El nuevo edificio de Ciudad Fucsia albergará nada menos que veinte parques con capacidad para cincuenta Pokémon cada uno. Es decir... **¡podremos almacenar hasta mil ejemplares** transferidos desde el móvil! Avisa a familiares y amigos para que se lancen a la calle a capturar Pokémon... y que se preparen para pasártelos todos a tu partida en Switch. ¡Incluso podremos transferir Pokémon en su forma de Alola!

Con 25 Pokémon de la misma especie accederemos a un minijuego en el que conseguir montones de caramelos.



MewTwo puede ser capturado hasta el 23 de Octubre en las incursiones de Pokémon GO. ¡A por él!

MEW

Como pasa con todo Pokémon singular, solo habrá una forma de hacernos con él. En esta ocasión: hacernos con la Poké Ball Plus.

los habrá de muchos tipos, con un efecto distinto cada uno. Unos mejorarán la velocidad, el ataque o la defensa, y otros incluso servirán para hacer subir de nivel a un Pokémon. Para conseguir estos caramelos podremos transferir Pokémon al Profesor Oak (con lo que perderemos el ejemplar que enviemos), jugar a minijuegos en la zona lúdica del GO Park, o sacar a pasear a nuestros Pokémon con la nueva Poké Ball Plus. Hablamos de una nueva forma de hacer mejorar a los miembros de nuestro equipo, que se suma a las capturas y los combates contra otros entrenadores. ¡Cuántas opciones!

Codo con codo

Por primera vez en un juego de Pokémon, **dos personas podrán jugar de forma cooperativa en la misma consola**. Con solo agitar el segundo Joy-Con, otro entrenador hará su entrada en escena para acompañarnos por el mapa y ayudarnos en todas las capturas y combates que disputemos. Eso sí, este segundo jugador no podrá interactuar con ningún elemento del mapa (Pokémon, entrenadores u objetos), sino que será el jugador principal el que lleve la batuta de la partida. Mientras caminemos por el mapa, el Pokémon acompañante del entrenador de apoyo será el siguiente al que nosotros llevemos fuera de la Poké Ball. Es decir, si hemos elegido como compañero de viaje al Pokémon que va en el tercer lugar de nuestra "party", el suyo será el que tengamos en cuarto lugar. Sin embargo, a la hora de combatir, el Pokémon que maneje el entrenador de apoyo será siempre el segundo de nuestro equipo.

A la vuelta de la esquina

Las múltiples posibilidades de Switch harán que esta aventura pueda ser tan portátil como siempre lo ha sido, y al mismo tiempo tendremos por fin la oportunidad de jugar a esta maravillosa saga sentados frente al televisor de casa y con unos gráficos a la altura. Lanzar la Poké Ball Plus a la pantalla va a ser una auténtica pasada, y poder transferir Pokémon desde el móvil a la consola hará que no seamos capaces de despegarnos de Pokémon en todo el día. Allá donde vayamos, ya sea en Switch o en el teléfono, no vamos a dejar de capturar Pokémon hasta habernos hecho con todos, ¡y además de verdad!

¡HAZTE CON EL NUEVO PACK!

¡Nintendo Switch Edición Pikachu & Eevee! Ya está disponible para su reserva, e incluirá una copia digital preinstalada de la versión que elijamos del juego. Cada Joy-Con tendrá el color de uno de los dos protagonistas y ambos coincidirán perfectamente con las imágenes de los mismos en el dock. La guinda la pondrá un montón de siluetas de Pikachu y de Eevee en la parte trasera de Switch para que vacilemos de consola en el modo portátil. Por otra parte, **este fabuloso pack contará también con una Poké Ball Plus**: el periférico que hará que vivamos la experiencia Pokémon como nunca antes lo habíamos hecho. Sus sensores de movimiento nos dejarán con la boca abierta, y nos sumergirán en las capturas gracias a la sensación de estar lanzando realmente la bola. ¡Incluso podremos oír las voces de los Pokémon que capturemos como si de verdad estuviesen dentro! Servirá además para llevar de paseo al Pokémon que elijamos, y con un stick y dos botones será también un mando que cumplirá con todas las funciones necesarias para el juego. Encima nos obsequiará con un Mew. ¿Qué más podemos pedir? ¿Que sirva como Pokémon GO Plus? ¡Pues también lo hará!











Único en su especie

Cuarta parte

A menos de dos meses para la llegada de este clásico instantáneo, repasamos las claves que le hacen tan especial.

Tras las ediciones de Nintendo 64, GameCube, Wii y la doble de Wii U y 3DS, ha quedado claro que no hay otra saga que pueda imitar su estilo. 19 años han pasado, y apenas un par de tentativas han demostrado que Smash Bros. es algo más que **laterales peleas frenéticas entre varios personajes de distintas sagas**. Como pasa con Mario Kart, imitar su esencia es imposible, y ningún otro título queda a su altura. Tras una sorprendente primera entrega (que en principio no iba a salir de Japón), Meleé perfeccionó un estilo que en Ultimate va a alcanzar la perfección. Lo más impresionante es que, a pesar del enorme plantel de luchadores, se consigue que, salvo los Eco, todos sean diferentes. Y lo curioso es que, al mismo tiempo, todos tienen similares tipos de ataques que se realizan de la misma forma. La mezcla con las direcciones, la diferencia entre normales, especiales y Smash, que el salto sea doble y con un botón... Hasta tal punto es una especie de juego de lucha de plataformas que Brawl tuvo su aventura de salto y avance lateral: el Emisario Subespacial. Y ahora, ¿qué nuevo modo estará por aparecer? Esperad lo mejor, pero, entre tanto, vamos a repasar cómo se controla un Super Smash Bros., y cómo se desarrollan sus combates. Eso, y nuestra ronda habitual por los personajes. Este mes traemos una novedad muy especial: **¡Canela se une al combate!**



A LOS MANDOS DEL LUCHADOR

Salto
En Smash Bros. es mejor saltar con un botón, y casi todos los luchadores tienen doble salto.

Escudo
¡Hay un escudo de fuerza! Pero hay que usarlo con mucha cabeza, ya que se gasta si lo mantenemos. Y ojo, que no nos protege de todo.

Agarre
Es un ataque para que el que no sirve el escudo y, al filo de la pantalla, puede llegar a decidir. Tras hacer el movimiento, se ejecuta el escudo.

Ataque normal
Un golpe rápido que se puede combinar con las direcciones. Si se hace al mismo tiempo se convierte en Smash.

Dirección
Con escenarios enormes y llenos de plataformas y rivales, es ideal tener un stick con el que usar la inclinación adecuada según la velocidad.

Especial
Un ataque mágico, o que usa de algún arma extra (la bola de fuego de Mario, el arco de Link, etc). Combinado con arriba, lo normal es que impulse muy alto, con los lados, que lance otro objeto, y con abajo, que active un arma a usar con A.

Burlas
Si vamos muy sobrados en el combate, igual podemos tomarnos la libertad de usar una de las tres "escenitas" disponibles.

Atajo para ataque Smash
El ataque Smash es un golpe más poderoso y que se puede cargar, impulsando muy lejos. Con el stick nos ahorramos cuadrar A+dirección a la vez.

A los mandos de un Smash Bros. no vamos haciendo giros de crucetas ni combinaciones de botones. Aunque siempre haya sido un juego de lucha lateral, la saga nació para ser jugada con stick analógico desde el primer juego. Por un lado, esto lleva a que sea mejor huir de las "medias lunas" y semicírculos para las magias, ya que no son 8 direcciones claras como con una cruceta o un joystick, pero las posibilidades que abre son obvias: permite al personaje desplazarse a diferentes velocidades por el escenario. A partir de ahí, lo que tenemos son dos botones de ataque que se mezclan con la dirección para tener uno u otro efecto. Se le coge el truco súper rápido.

LA HORA DE LAS TORTAS

Luchar en un Smash Bros. es una experiencia única. Nos movemos por los más de cien escenarios, persiguiendo o huyendo entre las plataformas, mientras elegimos qué tipo de ataque conviene hacer contra según cuál de los luchadores en pantalla. Además, si llega una Poké Ball o un ayudante, hay que tratar de hacernos con ellos, y si aparece una Bola Smash... ¡todos vamos a querer romperla! Los minutos de cada encuentro se pasan volando, y se componen de una continua toma de decisiones a mil y una bandas. ¡Pero que no se asuste nadie! Podemos practicar eligiendo niveles accesibles jugando contra la consola, y habrá hasta modo entrenamiento. Una vez estemos preparados, ¡a ver quién nos hace coger otro juego estas navidades!

Curiosidades
El director ha sido el mismo en todas las entregas: Masahiro Sakurai, creador de Kirby y director de Kid Icarus: Uprising. Además, pone voz a King Dedede, algo que empezó a hacer en Kirby 64.



La fiesta del Smash. La salsa del juego es siempre el clásico modo Smash para cuatro, con un límite de tiempo. El ganador será el que más veces haya lanzado fuera a más rivales. Podremos ampliar hasta ocho luchadores, y jugar en equipos, en local u online.



Formas de ganar. Al golpear al rival crece un porcentaje que equivale a lo lejos que le lanza cada impacto. Si al final hay empate de caídas provocadas, 300 % para cada uno... y a ser listos. Podremos elegir que el 100 % elimine directamente.



Modos para todos. Siempre hay varios modos adicionales, y esta edición va a ser top también en ese aspecto. Apuntad: Arcade, Tropa Smash, Smash Total, Entrenamiento, Torneos... y alguna sorpresa. Además, todos admitirán diversas opciones.

El arte de la espada *FIRE EMBLEM*

La gran saga de rol y estrategia de Nintendo se ha hecho grande en la última década, e incluso ha sumado en su historial una edición para móviles y un juegazo de acción como Fire Emblem: Warriors. Así puestos, llegará a Ultimate con más guerreros que nunca, estos seis y Chrom, a quien presentamos el mes pasado.



#21 MARTH

El príncipe de Altea fue el primer personaje de Fire Emblem en unirse al plantel de Super Smash Bros. Lo hizo en Melee... ¡donde estuvo a punto de ser exclusivo para Japón! La saga aún no era popular en Europa, pero el espadachín al final se quedó con nosotros para demostrar su gran habilidad a larga distancia.



El protagonista original de Fire Emblem, y un clásico también de los Super Smash Bros.

La punta de su espada será mortal. Si le vemos cargándola... ¡mejor salir corriendo bien lejos!

#21ᴱ LUCINA

Se trata de la luchadora eco de Marth, así que la mayoría de sus ataques son iguales a los suyos. La diferencia está en que Lucina mantiene el mismo porcentaje de daño con su espada, independientemente de si golpea con la base o con la punta, mientras Marth hace más daño con lo segundo.

Cualquier parte de la espada es igual de dañina en Lucina. Así que tiene más opciones.

Se lanza con fuerza, tanto en su ataque picado como, sobre todo, con su Smash Final.

#25 ROY

El protagonista del primer juego de la saga en GBA volverá como personaje de inicio tras debutar en Melee y ser descargable en Wii U y 3DS. El fuego es su elemento, y con él cargará su enorme espada para realzar sus ataques especiales. Tendrá un buen ataque hacia arriba, y será bueno en distancias cortas.



También con las manos podrá lanzar fuego a los rivales y sus ataques.

¡Eso quema! Gracias a las llamas, sus espadazos serán muy poderosos.



#32 IKE

Es un personaje lento, y con un arma tan pesada que incluso le impide dar un segundo salto. Además, su ataque especial alto le hace caer con fuerza, de modo que es de los menos hábiles para evitar caídas. Sus ataques son siempre fortísimos, ¡y cargados más aún! Lo malo es que queda expuesto al prepararlos.



La apariencia podrá escogerse entre Path of Radiance o Radiant Dawn.

En el cuerpo a cuerpo es limitado, pero ataca más rápido que con la espada.



#56 DARAEN

Será masculino o femenino según queramos y, en ambos casos, un luchador espectacular. Sus conocimientos de magia y espada en Fire Emblem (donde además es un gran estratega) se han trasladado a la perfección, dotándole de rayos y fuegos a distancia, gran velocidad en los desplazamientos, y una espada con una velocidad endiablada.



Muchas variantes, incluida, como en su saga, poder elegir el género.

Es un maestro de la espada y de las artes mágicas. ¡Y encima es bastante rápido!

#62 CORIN

Como Daraen, Corin podrá ser un hombre o una mujer según elijamos. Se trata de un luchador que solo ha aparecido hasta ahora como DLC de pago en las ediciones de Wii U y 3DS, donde ya demostró ser de los más variados que nunca han existido. Entre sus poderes destacarán el Bramido torrencial o el Tiro Colmillo Dragón.



Además de la espada, tendrá un brazo izquierdo mágico y poderoso.



Chica o chico. Las dos versiones estarán disponibles y con idénticas habilidades.

Del campo a la batalla



Son siempre apacibles en sus aventuras propias... pero van a ser muy duros en el nuevo Smash. ¡No os fiéis!



#45 ALDEANO

En el pueblo aprendió muchas labores interesantes, como plantar, cultivar y talar árboles... ¡y todas le sirven para luchar! Además, podrá atacar con su tirachinas, y hasta con nabos, mientras podrá recoger los proyectiles de los rivales para usarlos contra ellos. Como con esas manitas no golpea fuerte, saca unos guantes de boxeo y... ¡golpetazo!



¡Fuera del ring! Quién nos iba a decir que había un Rocky dentro del campesino feliz.



A lo Ballon Fight, tanto él como Canela serán muy buenos a la hora de evitar caer fuera del escenario.

#68 CANELA

Estaba Canela trabajando como siempre cuando, de repente... ¡convocada para Super Smash Bros. Ultimate! Como el Aldeano, vendrá cargada de objetos del pueblo, como la caña de pescar (con la que agarra a los rivales), o la escoba. Su Smash Final también trae a Tom Nook, quien construirá una casa explosiva... con los rivales dentro.



¡Bomba! Canela planta ese cactus que, al ser pisado, vuela mandando lejos al rival.

Coge la magia y... ¡dispara! Cuidado con usar ese tipo de ataques contra este personaje.

Sagas de un solo luchador

Por diversas razones, hay muchos luchadores que no llegan acompañados de personajes habituales en sus propios juegos. Aquí tenéis a varios de ellos.



#15 ICE CLIMBERS

Volvemos a estar enganchados a su juego gracias a su nuevo modo online en Switch... ¡y pronto volverán al combate tras 10 años! Esta pareja tan mona luchará junta. Habéis leído bien: ¡los controlaremos a los dos a la vez! Tranquilos que no será un lío.



¡Doble martillazo! Igual esquivamos el primero, pero cuando lancen el segundo...



El frío será su aliado, hasta el punto de levantar un súper iceberg giratorio con su Smash Final.



#26 MR. GAME & WATCH

El equipo de desarrolladores de Smash Bros. definitivamente demostró con él que podían hacer un luchador de cualquier personaje de Nintendo. ¡Es el protagonista de las míticas Game & Watch! La variedad de ataques será tremenda, y todo es tan abierto, que podrá sorprender muchísimo de primeras.



Todos los ataques estarán sacados de alguna de las consolas (tenían un único juego) que protagonizó.



¡Qué recuerdos! Tanto su escenario como sus poses nos llevarán a los 80.



#38 SONIC

Por supuesto, Sonic llegará a toda velocidad dispuesto a ser el más rápido del juego. Vendrá con su clásico Spin Dash, y un salto será enorme gracias a un muelle traído directamente de Green Hill. Le faltarán ataques a distancia, pero tendrá un combo de puños muy bueno.



¡Frena! Sonic será tan rápido... que a veces se hará difícil controlarlo en carrera.



Un saltarín con muchos golpes. Será difícil tirarlo fuera, y mucho mejor mantenerlo a distancia.

#40 OLIMAR

El "gran" capitán estará de vuelta tan cargado de Pikmin como de costumbre. Cada uno de ellos tendrá una cualidad diferente, de modo que, al lanzarlos, provocarán variados efectos. Incluso podrán atrapar al rival para que le golpeemos a placer, algo que el bueno de Olimar sabrá hacer bastante bien a pesar de sus pequeños bracitos.

¡A sus órdenes! Con el silbato los reunirá... y le podrán salvar volando.

Cinco Pikmin estarán esta vez en el juego. A recogerlos, capitán.



#42 R.O.B.

Uno de los luchadores más particulares del juego. Y no lo decimos solo porque sea un periférico en lugar de un personaje, es que el Robotic Operating Buddy va a requerir horas de práctica para sacarle todo el jugo. Tendrá un rayo mortal, pero se gastará por varios segundos tras cada uso. De cerca, su especial lateral, aunque débil, lanzará un combo difícil de esquivar. Su gran ventaja será su enorme capacidad para volar.



Te podrá enterrar en el suelo y, una vez ahí, machacarte con su ataque giratorio, o sus rayo mortal.



¡Sin pilas! Al usar una vez el rayo habrá que esperar un poco para que vuelva a tener fuerza y alcance.

#46 MEGA MAN



Su Smash hacia arriba será un gran ataque a corta distancia. ¡Que no se diga que sólo tiene proyectiles!



Para qué lanzar un rayo... icuando puedes lanzar 7! Sin duda, un Smash final de los más demoledores.

Todos sus ataques, tanto los normales como los especiales, estarán sacados de jefes finales de sus juegos. Después de todo, como vuelve a ocurrir en Mega Man 11, es la característica principal de la saga. De este modo se convertirá en el luchador con más variedad de ataques a distancia de toda la plantilla. ¡Tendrá de todo! Además, en su Smash Final convocará a todos sus amigos robóticos para un ataque demoledor.



#51-53 LUCHADORES Mii

Tres tipos de luchador diferente, 12 voces... ¡y la posibilidad de jugar con nuestro propio avatar! Una vez elijamos ser karateka, espadachín o tirador, podremos elegir los ataques especiales con tres opciones por cada dirección: normal, + lado, + arriba y + abajo. También la indumentaria tendrá muchas variaciones... ¡y podremos crear muchos diferentes! Serán luchadores muy compensados, ideales para empezar.



Según el tipo que decidamos, tendremos una serie de habilidades fijas y otras a elegir.

#60 RYU

El "focus attack", estrenado en Street Fighter IV, también estará presente.

Media vuelta completa más el botón de ataque y... ¡Shakunetsu Hadoken!

El personaje principal de otra saga de lucha mítica también se unió a Smash en la edición pasada... y estará de vuelta para Switch. ¡Pero ahora desde el principio y sin pagar más! Será un personaje muy especial, ya que, para hacer más daño, podrá ejecutar las magias como en su juego original. ¡Y vendrá con casi todas ellas! En los duelos 1 vs. 1, Ryu siempre estará como en los Street Fighter, mirando al contrario.



Un futuro para soñar

Así son los próximos éxitos para Switch y 3DS

Si ya no dais abasto con tanto juegazo para las consolas de Nintendo, esperad a comprobar todos los que van a aterrizar en los próximos meses. Nosotros ya hemos empezado a ahorrar, porque quedarse solo con unos pocos va a ser una tarea imposible.



New Super Mario Bros. U Deluxe

■ SWITCH ■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ 11 DE ENERO

Fueron dos de los mejores juegos de Wii U y, en enero, ¡llegarán a Switch! La consola híbrida recibirá New Super Mario Bros. U y New Super Luigi U en un pack indivisible. Vamos, que tendremos por delante más de 160 niveles de saltos en perspectiva lateral con el mejor "sabor Mario"... Pero también muchas novedades y sorpresas. La más importantes será la llegada de **un personaje exclusivo a la fiesta. Hablamos de Peachette**, una curiosa versión de la princesa, con su clásica capacidad para planear en el aire, que aparecerá cuando Toadette recoja una supercorona. También formará parte del plantel inicial Caco Gazapo, que descubrimos en la edición de Luigi, y que será muy hábil esquivando los ataques enemigos mientras corre a toda velocidad. ¡Y las novedades seguirán! Esta edición contará con un apartado gráfico mejorado, **opciones para cuatro jugadores a la vez** utilizando los Joy-Con y, por supuesto, el siempre apetecible modo portátil. ¡Qué ganas de echarle el guante!



Peachette usará su falda para planear y salvarse de caídas.



Caco Gazapo será un personaje bastante rápido.



Bucear largos trechos será uno de los peligros a superar.



Los enemigos finales nos complicarán mucho las cosas.



Los escenarios volverán a ser variados y con tesoros.



■ Nintendo ■ Aventura ■ 2019

LUIGI´S MANSION 3

Tras aspirar a los fantasmas en sus aventuras para GameCube y 3DS, Luigi ya ha puesto a cargar su Succionaentes con vistas a su próximo estreno en Switch. Llegará en 2019 con un juego totalmente nuevo y que promete dejarnos helados.



■ Nintendo ■ Simulación ■ 2019

ANIMAL CROSSING

¡Toom Nook confirma su regreso! El popular personaje de Animal Crossing fue el encargado de anunciar que la serie ya se prepara para estrenarse en Switch, con una entrega exclusiva. De esta unión solo puede salir algo verdaderamente grande.



■ Nintendo ■ Acción ■ 2019

METROID PRIME 4

Que todos tenemos muchas ganas de Samus es innegable. Por suerte, 2019 será el año en el que disfrutaremos, en exclusiva para Switch, de la esperada continuación de la brutal saga Prime, esa que nos deslumbró en GameCube y Wii.



■ Nintendo ■ Rol ■ En desarrollo

POKÉMON

El 16 de noviembre llegan los Let's Go, y ya está en desarrollo un nuevo RPG de la saga principal, creado desde cero para Switch. ¿Hace falta más información para que se nos pongan las orejas como las de Pikachu? ¡Nos haremos con todos!

Yoshi's Crafted World



■ SWITCH ■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ PRIMAVERA DE 2019

Yoshi protagonizará una aventura exclusiva en Switch el próximo año. ¡Y tiene una pinta alucinante! Los saltos con vista lateral volverán a ser el plato principal, pero ahora el pequeño dinosaurio deberá tener más ojo que nunca. Y es que todos los niveles estarán diseñados como si de dioramas en miniatura se tratasen, por lo que la profundidad jugará un papel fundamental. A menudo, **Yoshi podrá dirigirse al fondo de los escenarios** para cambiar de plano y, así, hallar objetos ocultos. Estas sendas no siempre serán fáciles de encontrar, ya que estarán ocultas tras diferentes objetos. Para despejar el camino, el intrépido dino podrá lanzar huevos en cualquier dirección, lo que creará todo tipo de reacciones en los escenarios. Estos lanzamientos también se emplearán para superar ingeniosos puzles, que alcanzarán su máxima expresión cuando sean dos los jugadores que cooperen empuñando un Joy-Con cada uno. La colaboración entre ambos será necesaria para alcanzar zonas inaccesibles, descubrir zonas secretas o, incluso, **superar los niveles en sentido contrario**, empezándolos desde el final. Esta original propuesta se apoyará en unos gráficos realmente bonitos y que, casi, casi, parecerán salirse de la pantalla gracias a su fantástico uso de la perspectiva y la profundidad de campo. Sin duda, será uno de los grandes juegos de Switch del año 2019.

UN PRECIOSO DIORAMA SERÁ EL NUEVO ESCENARIO EN EL QUE YOSHI VOLVERÁ A ENAMORARNOS

¡2 MEJOR QUE 1!

El modo cooperativo promete ser una fuente inagotable de diversión y risas. ¡Y solo con pasar un Joy-Con a un amigo!



Lanzar huevos apuntando a cualquier parte será un puntazo.



Los enemigos y escenarios parecerán sacados de un precioso diorama en miniatura. ¡Pura originalidad!



Cooperar con un amigo ofrecerá muchas posibilidades. Ambos jugadores compartirán la misma pantalla.



Los secretos estarán muy ocultos en las fases.









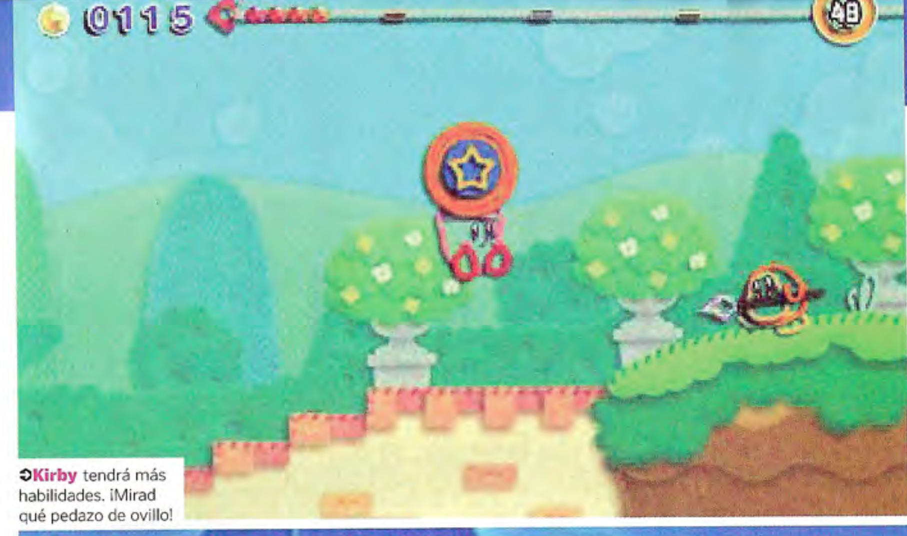
¡QUÉ MONADA!

Todos los personajes y escenarios estarán realizados con mucho mimo. ¡No podrán ser más adorables!









Kirby tendrá más habilidades. ¡Mirad qué pedazo de ovillo!



Los minijuegos serán cortos, pero muy intensos.

Kirby en el reino de los hilos

■ 3DS ■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ 2019

El amoroso universo de lana que Kirby tejió en Wii en 2011 dará el salto a 3DS en 2019. Será compatible con todas las versiones de la consola portátil, 2DS incluida, por lo que no habrá excusa para dejarnos atrapar por sus brillantes niveles. En ellos, nuestro Kirby tejido deberá superar todo tipo de peligros mientras salta, se balancea o se convierte en toda clase de objetos, como un rápido coche o un poderoso tanque. Los gráficos y el control se adaptarán a la perfección a las pantallas de la portátil, al igual que las novedades exclusivas que ofrecerá esta versión. Para empezar, **Kirby tendrá nuevas habilidades**, como la capacidad de crear ovillos más grandes o invocar a un viento de lo más útil. Por su parte, encontraremos **personajes exclusivos** como King Dedede o Meta Knight. El enigmático enemigo de la saga Kirby participará en el nuevo modo diabólico, que nos propondrá superar una serie de niveles mientras nos atosigan desde el aire. Para culminar su concienzudo lavado con suavizante, esta versión para 3DS también estrenará un amplio número de minijuegos. Todos estarán basados en las mecánicas de la aventura principal, pero su ritmo será frenético y nos ofrecerán grandes dosis de diversión instantánea en cualquier parte. Tanto si jugasteis al original de Wii como si no, este Kirby apunta a convertirse en uno de los indispensables del catálogo de 3DS.



■ Asmodee Digital ■ Puzle ■ Diciembre de 2018

ASMODEE DIGITAL

Los juegos de mesa "tradicionales" invadirán Switch gracias a estas completas versiones digitales. De momento hay cinco juegos confirmados, y seguro que todos os suenan: Catan Universe, Pandemic, Carcassone, Munchkin y The Lord of the Rings: Living Card Game. ¡Se acabó el cargar con dados y cartas!



■ Bandai Namco ■ Acción/Puzle ■ 20 de diciembre

KATAMARI DAMACY REROLL

Empujar una enorme bola para que se le peguen la mayor cantidad de objetos posible. Esta será la alocada propuesta de la nueva versión de Katamari, el juego que debutó en 2004. A Switch llegará con gráficos mejorados, funciones exclusivas para los Joy-Con, modo portátil y muchas sorpresas más.



■ Panic Button ■ Acción ■ 20 de noviembre

WARFRAME

Este título de acción multijugador online es un éxito en todo el mundo. En Switch mantendrá todas sus virtudes: intensos combates futuristas en tercera persona y un desarrollo "free-to-play", o lo que es lo mismo, que se podrá jugar gratis y solo pagaremos por adquirir determinados elementos de juego.



■ Eden Games ■ Velocidad ■ 4 de diciembre

GEAR CLUB UNLIMITED 2

Las carreras más realistas acelerarán al máximo en una secuela que ofrecerá más de 3.000 Km de carreteras en variados entornos. Coches de marcas reales, como BMW o Porsche, podrán ser modificados a tope en nuestro garaje para que rindan al máximo. Y ojo con las competiciones online.



■ Nintendo ■ Rol ■ 2019

TOWN

Game Freak, los creadores de Pokémon, preparan una aventura totalmente nueva. Las relaciones con los habitantes del pueblo en el que se ambientará tendrán gran protagonismo, pero también los monstruos, contra los que combatiremos a través de un completo sistema de lucha por turnos.



■ 2K Games ■ Estrategia ■ 16 de noviembre

CIVILIZATION VI

La mítica saga estrenará su última entrega en Switch. Si os gusta la estrategia por turnos, no le perdáis la pista. Esta edición ofrecerá una apabullante cantidad de civilizaciones que conquistar y evolucionar, como por ejemplo el Egipto de Cleopatra o la España de la época del Rey Felipe II.



■ Marvelous ■ Acción ■ 2019

DAEMON X MACHINA

Imponentes "mechas" se enfrentarán en unos combates que prometen quitar el hipo. La acción será trepidante gracias a la enorme variedad de opciones de personalización de estos colosos, que también podrán usar elementos de los escenarios en batalla... y unir a sus mecanismos partes de los rivales caídos.



■ Grasshopper ■ Acción ■ 18 de enero

TRAVIS STRIKES AGAIN: NO MORE HEROES

Lleva siendo un sinvergüenza desde su estreno en Wii, y ya se prepara para una loquísima aventura en Switch. En ella que se adentrará en los videojuegos, y nos hará pasear en cooperativo por varios géneros.

TEAM SONIC RACING™

■ SWITCH ■ SEGA ■ VELOCIDAD ■ FINALES DE 2018

Sonic y sus amigos (y enemigos) se subirán a potentes vehículos para marcarse unas carreras tan vertiginosas como estratégicas. A lo largo y ancho de más de **20 circuitos, 12 pilotos** competirán por la victoria, pero lo interesante es que lo harán en **cuatro equipos de tres jugadores** cada uno. Ganará el que mejor resultado global obtenga, lo que nos invitará a dejar de lado nuestra competitividad individual y a fomentar estrategias grupales. Una de las mejores formas de hacerlo será sacando provecho a los WISP, unos potenciadores que nos darán ciertas ventajas... o que perjudicarán a los rivales. Podremos intercambiar los WISP entre los miembros del equipo en cualquier momento, realizar movimientos especiales que otorguen un turbo extra a nuestros compañeros, arremeter contra los contrincantes... ¡Las opciones

COMPETIR EN EQUIPO, EN MODO LOCAL U ONLINE, ES LA NUEVA IDEA DE SONIC PARA SUS CARRERAS

serán enormes! Y lo mejor de todo es que se podrán disfrutar con conexión local, a pantalla partida, o en duelos online. Para cuando nos apetezca correr en solitario, el juego también incluirá distintos modos, como el contrarreloj, los campeonatos o **un apetecible modo Aventura**. Aún no os podemos contar demasiados detalles sobre él, pero su planteamiento e historia, en la que no faltarán la mayoría de los carismáticos personajes de la saga Sonic, no puede pintar mejor. Desde luego, ¡este erizo vale para todo!







Sonic y otros personajes de sus juegos serán los pilotos en este frenético título de velocidad por equipos.



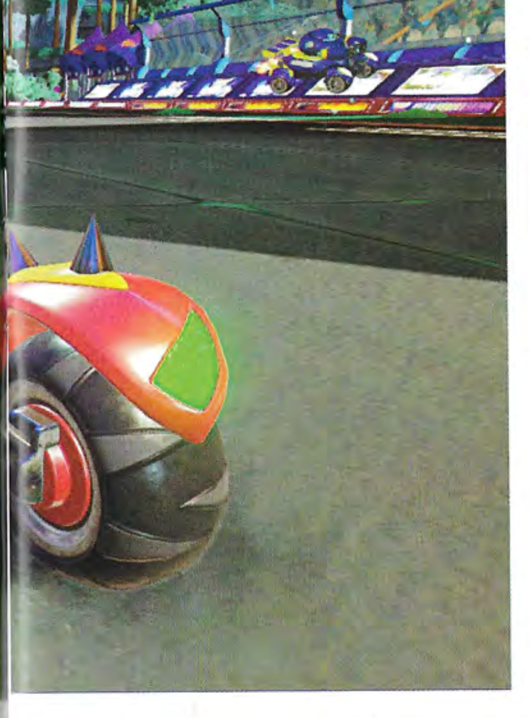
Los circuitos se ambientarán en zonas clásicas de la saga. ¡Seguro que muchas de ellas os suenan!



Los WISP aportarán variados efectos a los vehículos, capaces de dar la vuelta a la carrera en un instante.



Los diseños irán en sintonía con sus dueños, por lo que cada vehículo tendrá una personalidad propia.





Mario, Luigi y Bowser trabajarán juntos de forma muy particular, ya que los hermanos estarán dentro del malvado.



La historia destacará por su irreverente sentido del humor y ofrecerá momentos impagables.

Mario & Luigi: Viaje al centro de Bowser + Las peripecias de Bowsy

■ 3DS ■ NINTENDO ■ AVENTURA/ROL ■ 25 DE ENERO

Mario & Luigi: Viaje al centro de Bowser nos atrapó sin remedio en DS. Ahora, la aventura de 2009 calienta motores para dar el salto a 3DS en la misma línea que lo hizo el reciente SuperStar Saga. Los gráficos se beneficiarán de una gran mejora, lo que hará que seguir la historia sea toda una delicia. De nuevo, nos tocará luchar contra la redonditis, una dolencia que trae de cabeza a los habitantes del Reino Champiñón. Imaginaos si las cosas se pondrán feas, que **Mario y Luigi tendrán que colaborar con el mismísimo Bowser** para solucionar el embrollo. Los hermanos recorrerán su interior, mientras que el rey de los koopas explorará el mapeado. Esta situación dará pie a dos estilos de juego bien diferenciados, pero igual de divertidos, en los que **el uso de las dos pantallas será clave**. ¿Dos? ¡Tres! Para completar esta revisión, se incluirá una historia totalmente inédita: Las peripecias de Bowsy. Hablamos de un modo totalmente nuevo, en el que pequeño villano nos descubrirá su vena más estratega a la hora de formar un nuevo ejército. Desde luego, esta consola es eterna. ¡Juegazo en 2019!



Bowsy será el protagonista de un nuevo modo exclusivo, que estará centrado en los combates y la estrategia.

BOWSY SE UNE A LA AVENTURA QUE MARIO, LUIGI Y BOWSER SE MARCARON EN DS

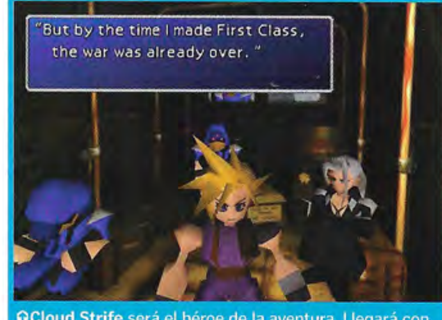


Reclutar tropas será una de las tareas que tendremos que realizar cuando nos pongamos en la piel de Bowsy.

Final Fantasy VII

■ SWITCH ■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ 2019

Es uno de los mayores mitos de la historia de los videojuegos. **Un RPG que redefinió el género y que marcó a toda una generación** de jugadores. Se empezó a crear para Nintendo 64, pero será ahora, dos décadas después de su lanzamiento original, cuando Cloud y compañía se lancen a la aventura en una consola de Nintendo.



Cloud Strife será el héroe de la aventura. Llegará con su puntiagudo pelo amarillo y su enorme espada.

Los combates se disputarán por turnos en los que podremos atacar, realizar magias o lanzar invocaciones.

¡Es que tenía que ser en Switch! Igual los más jóvenes veis las pantallas y os espanta su aspecto poligonal... pero os aseguramos que merecerá la pena entrar en su mundo. Hablamos de una historia inolvidable, contada por increíbles personajes, que viviremos entre intensos y épicos combates por turnos. Cloud, Aeris, Vincent, Barret... todos unirán sus fuerzas de nuevo contra la malvada organización Shinra... y se enfrentarán al temible Sefirot. Id preparándoos para asistir al mágico momento en el que el logo de Final Fantasy VII inunde la pantalla de Switch.

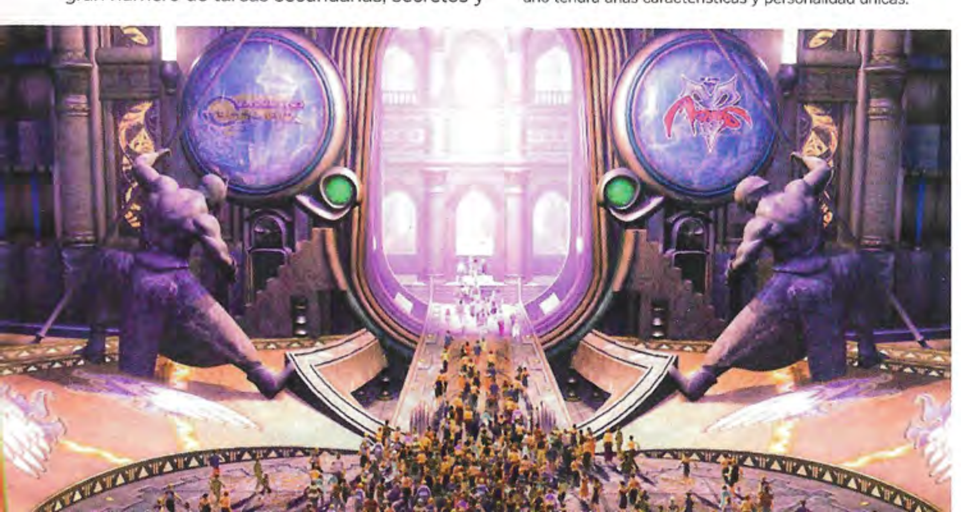


Final Fantasy X

■ SWITCH ■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ 2019

La décima entrega numerada de Final Fantasy es una de las más queridas por sus fans. Gráficamente es espectacular, y su historia es una de las más intensas de la saga. En su estreno en Switch, la aventura de Tidus, Yuna y el resto de héroes mantendrá todas las virtudes que la llevaron a convertirse en **uno de los juegos más vendidos de la historia**. Entre ellas destacan la alucinante ambientación y el ajustado equilibrio entre exploración y combates por turnos. La aventura principal se podrá completar en unas 40 horas, pero el gran número de tareas secundarias, secretos y minijuegos elevarán esta cifra hasta superar el centenar. Otro clásico atemporal que, seguro, ofrecerá su mejor cara en Switch.


El grupo de héroes destacará por su diversidad. Cada uno tendrá unas características y personalidad únicas.





■ Square Enix ■ Rol ■ 2019

FINAL FANTASY X-2 HD

La continuación de FFX gozó de un tono más desenfadado, pero sin descuidar la historia ni el sistema de combate, que se ajustó para que resultara aún más fluido. El resultado fue un estupendo juego de rol, con unas protagonistas muy carismáticas, y que estamos deseando completar en nuestras Switch.



■ Square Enix ■ Rol ■ 2019

FINAL FANTASY IX

El estilo medieval con toques de fantasía del mundo que recorren Yitán y el resto de personajes hicieron de Final Fantasy IX una de las entregas más especiales de la serie. Con un formato de juego y de lucha de lo más tradicional, será una apuesta segura para los amantes del rol con sabor clásico.



Final Fantasy Crystal Chronicles

■ SWITCH ■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ 2019

En 2004, Square Enix sorprendió a los usuarios de GameCube con este original juego de rol. ¡Permitía a cuatro jugadores conectar sus GBA SP para jugar a la vez! Uno de sus elementos diferenciadores, además del **fuerte espíritu cooperativo**, fue la apuesta por los combates en tiempo real, muy al estilo Zelda, lo que hizo de él un título mucho más dinámico que sus "hermanos" de saga. Este estilo directo se mantendrá en esta revisión para Switch que nos llegará el próximo año. Se trata de una edición remasterizada, por lo que **los gráficos lucirán de una manera más acorde a los tiempos actuales**. Además, hablamos de la mejor consola multijugador de la historia, así que preparaos para un desarrollo cooperativo que, al contar con los Joy-Con, podrá disfrutarse mejor y más fácilmente que nunca.





El modo cooperativo a cuatro jugadores promete ser uno de los pilares de un Final Fantasy plagado de acción.

■ Square Enix ■ Rol ■ 6 de noviembre

WORLD OF FF MAXIMA

Varios de los personajes más famosos de todos los Final Fantasy se reunirán en este entrañable RPG. El divertido aspecto de los gráficos, el alocado sentido del humor y el sistema de captura de enemigos serán unos añadidos perfectos a las mecánicas clásicas roleras. ¡Y encima llegará muy pronto!



■ Square Enix ■ Rol ■ Invierno 2018-19

CHOCOBO'S MYSTERY DUNGEON

Los chocobos, esas aves gigantes tan características de Final Fantasy, tomarán el mando en un juego que vimos por primera vez en Wii en 2008. Manejando a varios de ellos deberemos explorar mazmorras, combatir contra monstruos... y hasta pasar un Joy-Con a un amigo para jugar en su modo cooperativo.

Final Fantasy XII: The Zodiac Age

■ SWITCH ■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ 2019



La versión remasterizada de la duodécima entrega de Final Fantasy tampoco quiere perderse el viaje a Switch. Para muchos, tiene una de las mejores historias de la serie, plagada de intrigas políticas, traiciones y un desarrollo muy maduro. A lo largo de **más de 60 horas**, Vaan, un joven huérfano, se unirá a otros héroes para luchar por la paz de Ivalice, el mundo donde se desarrollará la trama. Que lo consigan o no ya es otro cantar, pero lo que sí es seguro es que por el camino vivirán una aventura inundada de ciudades que explorar, personajes a los que conocer y enemigos a los que derrotar. Será con un sistema híbrido entre turnos y acción en tiempo real.

Switch se lanza a la conquista de la red

El nuevo servicio de pago llega cargado de opciones y regalos. ¡Es irresistible!

El juego online lleva ya una buena temporada instaurado en Nintendo. GameCube tenía opciones de conexión, pero esta no se usó más que para Phantasy Star Online, y para comunicar consolas entre sí. Este modo permitió partidas de 16 jugadores en Mario Kart: Double Dash!!, saga que, en su versión de DS, marcó el verdadero inicio de las partidas en red con Mario y compañía. ¡Y funcionaban súper bien! Nació el servicio Conexión Wi-Fi de Nintendo, que es como se llamó a la conexión en DS y Wii. Luego pasó a ser el Nintendo Network para 3DS y Wii U... y ahora ya nos llega la versión para Switch: el Nintendo Switch Online.

Un nuevo mundo

Los juegos actuales mueven un entorno gráfico impresionante, y sería frustrante estropear una jugada o errar un golpe porque la conexión se ralentizó. **Los servidores deben ser cada vez mejores**, y más y más juegos los utilizan, ya incluso con conexión entre sistemas de diferentes compañías. Sin embargo, no todo el mundo juega online, por lo que es lógico que el sobrecoste lo pague el que quiera usarlo. Por primera vez no es gratis en Nintendo, pero tiene un precio increíblemente barato, y con un montón de extras que merecen mucho la pena. A continuación, os desgranamos todo lo que obtenemos.



Partidas en línea

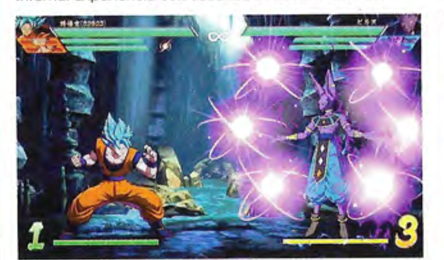
Jugar online es la razón principal para inscribirse, no hay duda. Switch es la reina del multijugador local, pero también tiene **un variado catálogo de títulos con modo online**. Tanto en cooperativo como en competitivo, jugar con gente desde la distancia se ha convertido en algo habitual. Tanto que exitazos, como Splatoon 2 o Fortnite, directamente no se entienden si no es en red.



Diablo III nos pondrá ya mismo a compartir su infernal experiencia con usuarios de todo el mundo.



DOOM es pura acción en primera persona, y ya está anunciada su secuela, el esperado DOOM Eternal.



Dragon Ball FighterZ lleva su espectacularidad a la red, donde funciona igual de fluido que en modo local.



FIFA 19 trae la característica que más se echó en falta el año pasado: ¡podemos jugar online con amigos!



Mario Kart 8 Deluxe es incombustible. No solo es top de ventas, sino también un éxito permanente online.



Fortnite es un fenómeno de masas. Como Rocket League, permite juego cruzado con otros sistemas.



Mario Tennis Aces tiene constantes campeonatos, además de permitir partidos sueltos llenos de opciones.



Splatoon 2 es el gran título online de Nintendo, con grandes campeonatos y verdaderos profesionales.

Opciones de suscripción

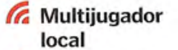
Cuanto más tiempo, más ahorro, está claro. Un año sale al precio de 5 meses sueltos. ¡Merece mucho la pena! Y además se nos hace llegar, de regalo, el código para un equipo exclusivo para Splatoon 2.

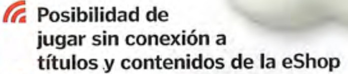
Primera semana	¡Gratis!
1 mes (30 días)	3,99 €
3 meses (90 días)	7,99 €
12 meses (365 días)	19,99 €
Grupo familiar*	34,99 €

*La suscripción al grupo familiar es por 12 meses (365 días) y sirve para hasta 8 cuentas.

Lo que sigue estando

Para disfrutar de Switch no es obligatorio suscribirse al nuevo servicio. ¡Tampoco se os va a bloquear la conexión a internet! Para que no tengáis dudas al respecto, os enumeramos las características que permanecerán intactas:





- **Multijugador local**
- **Acceso completo a la Nintendo eShop**
- **Posibilidad de jugar sin conexión a títulos y contenidos de la eShop**
- **Actualizaciones de la consola y los juegos**
- **Noticias de Nintendo**
- **Registro y gestión de amigos**
- **Publicación de capturas de pantalla y vídeos en redes sociales**
- **Aplicación para móviles "Control parental de Nintendo Switch"**
- **Programa de recompensas de My Nintendo**

Guardado en la nube

Seguir la partida en cualquier consola es ya posible. Gracias a la actualización 6.0 y al nuevo servicio online, podemos instalar nuestro perfil en una segunda Switch, descargar nuestro juego en la eShop (o meter la tarjeta)... y a jugar se ha dicho. Ojo, que en esa otra Switch el juego solo funcionará con tu perfil, y siempre que tu consola principal no esté en uso. De encenderse, el juego se pausará.



Chat de voz



Hablar con los amigos puede ser clave para alcanzar la victoria en juegos cooperativos... y también perfecto para presumir cuando les ganamos en los juegos competitivos. Salvo en casos muy concretos como Fortnite, el chat se hace desde la aplicación gratuita para móviles Nintendo Switch Online. Simplemente entramos en la aplicación, accedemos con nuestra cuenta de Nintendo, y seleccionamos "Chat de voz". Tan pronto entremos en el online de un juego compatible, la app nos preguntará si queremos empezar a hablar... y ya estaremos en contacto con los demás jugadores de la partida. **Funciona con Super Mario Party, NES, Mario Tenis Aces, ARMS, Mario Kart 8 Deluxe y Splatoon 2.**



Ofertas exclusivas

My Nintendo Store es una tienda online de productos de Nintendo. Lleva ya tiempo con nosotros, pero seguro que su popularidad se dispara a partir de ahora gracias al empuje de las ofertas para suscriptores. Desde ahí podemos pedir ropa, figuras, libros, planchas de Labo, y todo tipo de accesorios. Varios de esos productos serán solo para suscriptores, y otros tendrán descuentos exclusivos: **www.nintendo.es/My-Nintendo-Store**







Los cupones acaban de llegar y permiten cambiar puntos de oro por descuentos en pedidos.

Un compañero ideal

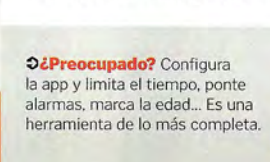
Los móviles están cada vez más asociados al universo Nintendo. En ellos contamos con juegos de la talla de Super Mario Run, Fire Emblem Heroes, Animal Crossing: Pocket Camp y, como no, Pokémon GO, que tendrá conexión con los próximos Pokémon de Switch. Además, para el futuro están anunciados Mario Kart Tour y Dragalia Lost. En lo que a la conexión online se refiere, se ha convertido en fundamental. Tenemos la app del Control Parental y la de Nintendo Switch Online que, además del chat de voz, **ofrece contenidos especiales para determinados títulos**. En la actualidad, el único disponible es SplatNet2, que se enlaza con Splatoon 2 para traernos muchísima información, estadísticas, opciones, agenda, premios, desafíos, ropas... ¡no dejes de usarlo si quieres triunfar!



SplatNet2 es un complemento perfecto para Splatoon 2. Está dentro de la app Nintendo Switch Online.



Desde el móvil tenemos toda la información sobre el uso de la consola con cada perfil.

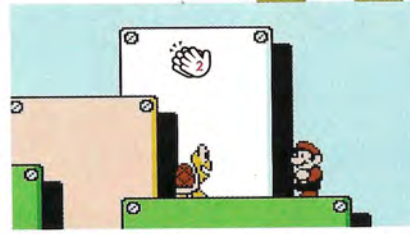




¿Preocupado? Configura la app y limita el tiempo, ponte alarmas, marca la edad... Es una herramienta de lo más completa.

La NES en tu Switch

21 juegos clásicos de inicio, otros 3 que se añadieron el 10 de octubre... y los que están por llegar. Todos **totalmente gratis para los usuarios de Nintendo Switch Online**... mientras esté activa la suscripción, claro está. Al catálogo se entra a través de un único icono del menú y, antes de elegir juego, podemos decidir si jugamos solos, a dobles, o en línea, además de seleccionar uno de los tres modos de imagen: original, 4:3 normal, o 4:3 con líneas que imitan a los televisores de tubo. Dentro de cada juego hay 4 bloques de salvado para diferentes partidas y una guía de controles. Además, en el propio listado, podemos consultar la ficha de cada juego y (aquí sí) reordenar a placer todas las carátulas. ¡Es tener el catálogo de NES metido dentro de nuestra Switch en todo momento!



Con el stick derecho manejamos unas manos con las que indicar al amigo online... y hasta aplaudirle.

Bueno, no todos los títulos, claro, que **hablamos de una consola con más de 700 juegos**. Pero ya tenemos Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Zelda, Ice Climber, Donkey Kong, Excitebike, Ballon Fight, Solomon's Key... y Metroid será de los próximos en llegar. Por supuesto, podemos jugar con un solo Joy-Con, así que exprimiremos el multijugador sin tener que comprar más mandos, ya sea en modo local, u online. Si optamos por lo esto último se nos abren nuevas posibilidades. Para empezar, desde la app de móviles se activará el chat de voz, y además aparecerá una mano al mover el stick derecho. Con ella podemos señalar cosas al otro jugador, y aplaudir (pulsándolo) si queremos felicitarle. Por lo demás, todo funciona como si estuviera con otro mando a nuestro lado.



El control retro perfecto

¡Llegan los mandos de NES! Pero no los busquéis en tiendas, ya que solo están disponibles a través de My Nintendo Store, y la reserva únicamente se puede realizar desde cuentas con suscripción activa a Nintendo Switch Online. Algo lógico, si tenemos en cuenta que solo son compatibles con los juegos de NES. El precio es de 59,99 euros... y son una pasada. Idénticos a los originales, pero a la vez muy actuales, con **conexión inalámbrica y batería recargable** al conectarlos a la consola. A los primeros en pedirlos les llegarán justo antes de Navidad. ¡Corred!





Solo con Nintendo Switch Online pueden adquirirse estos preciosos mandos. Un ejemplo de los artículos exclusivos que irán llegando.

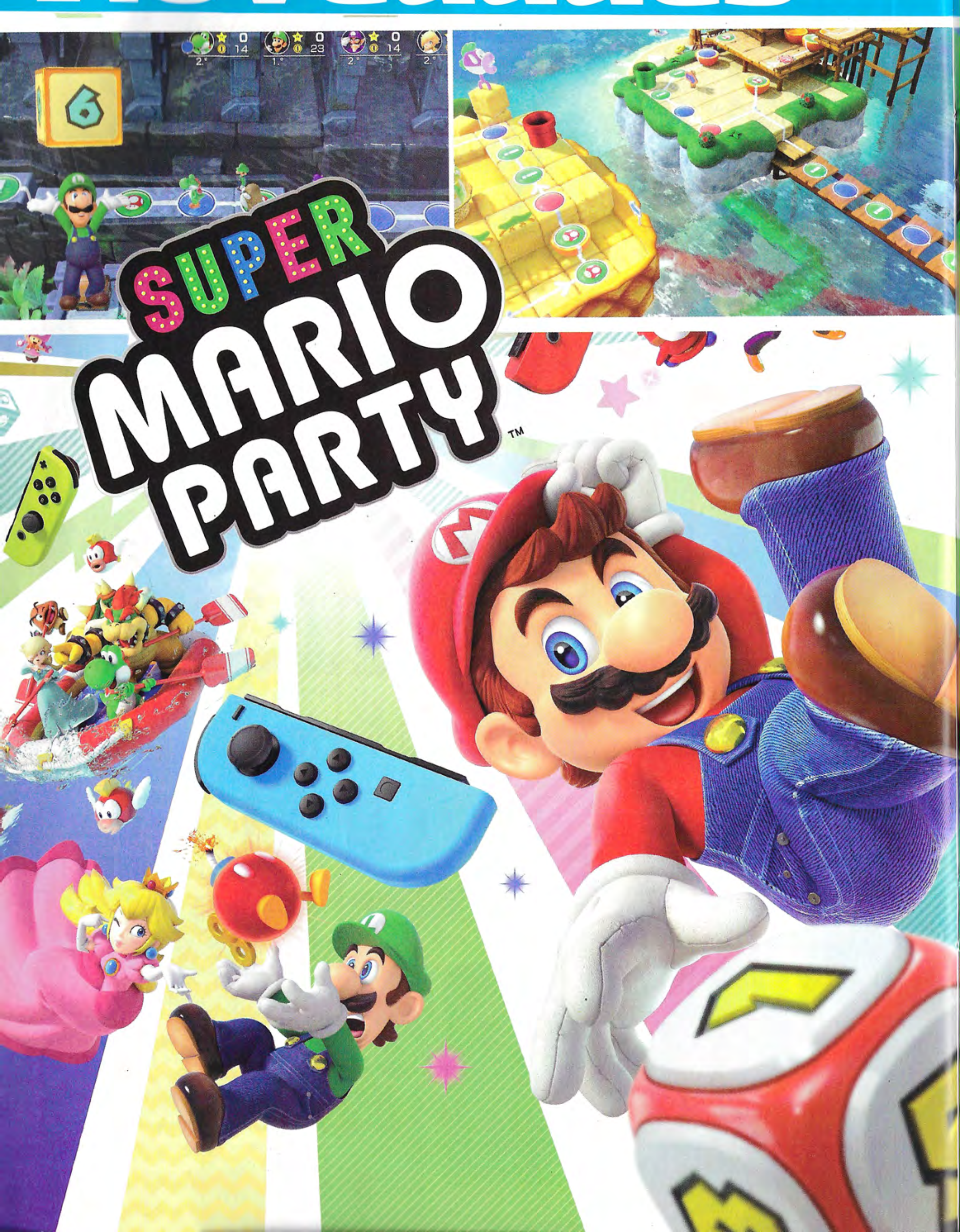






Para cargarse tendrán que conectarse a la Switch. ¡Pero solo para eso! No podrán usarse para jugar en modo portátil, ni para títulos que no sean los de NES.

Novedades





Dieciséis personajes se dan cita de inicio en este completísimo "juego de mesa interactivo". Todos son viejos conocidos, y seguro que alguno más se suma a la fiesta...



A cuatro jugadores es como más se disfruta Super Mario Party. Si sois menos, no os preocupéis. Siempre podéis añadir contrincantes manejados por la consola.

Super Mario Party

En tu fiesta me colé... ¡Y con Mario la lié!



Género **Fiesta**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1 a 4**
Precio **59,99 €**
Idioma **Castellano**
Tamaño **2,7 GB**



Argumento
Los clásicos del Reino Champiñón se reúnen para decidir cuál de ellos es la mayor superestrella. ¡Habrá que darlo todo en los tableros y en los minijuegos!

Mario ha vuelto a hacerlo. Tras revolucionar las plataformas con Super Mario Odyssey, y reinventar sus partidos tenísticos con Mario Tennis Aces, el fontanero exprime ahora Switch para marcarse la mejor entrega de Mario Party de su historia. ¿Que no os lo creéis? ¡Pues tirad el dado, que vais a alucinar!

La estrella del tablero

Todo empieza en la colorida Plaza Party, donde algunos de los personajes más famosos de Nintendo tratan de decidir quién es la superestrella de la compañía. Por supuesto, no se ponen de acuerdo. Pero es entonces cuando a Toad, Toadette y a Kamek se les ocurre una genial idea: ¡crear un concurso para salir de dudas! Bueno, en realidad crean ocho, que son los modos de juego tenemos. Hay para todos los gustos, pero la mayoría tienen un elemento en común: están pensados para que **cuatro jugadores cojan el Joy-Con y lo utilicen de todas las maneras posibles en 80 minijuegos** de lo más disparatados. Acceder a los distintos modos es muy fácil, y solo hay que elegir un personaje y acercarse a los distintos mostradores de la plaza.

Prepara el dado y tira

Las modalidades principales son Mario Party y Mario Party a dobles. Ambas cuentan con cuatro tableros diferentes, pero mientras en la primera competimos todos contra todos, en la segunda lo hacemos por parejas. Las reglas son similares en los dos casos, y **el objetivo principal es conseguir el mayor número de monedas y estrellas**, siendo las segundas las que marcan el resultado final. Para conseguir este preciado premio, los jugadores deben tirar su dado por turnos y elegir con total libertad su camino hasta la casilla de la estrella. El primero que llega se la queda, eso sí, a cambio de 10 monedas. Tras cada ronda de tiradas tiene lugar un minijuego aleatorio, y el que mejor lo hace acumula más monedas. Parece simple, ¿verdad? Lo sería si no fuera porque cada tablero está compuesto por decenas de casillas con diferentes efectos: las azules dan monedas extra, las rojas



La Plaza Party

Desde este escenario central, que podemos recorrer libremente, accedemos a los distintos modos. Explorad la plaza a menudo, ya que, según avanzamos, sus personajes varían y aparecen nuevos e interesantes secretos que descubrir.

Los tableros

Los modos Mario Party y Mario Party a dobles cuentan con tres tableros iniciales más uno desbloqueable. Cada uno tiene una ambientación, atajos y peligros diferentes, por lo que el desarrollo de las partidas cambia considerablemente dependiendo del que elijamos. Conocerlos todos bien a fondo es una garantía para la victoria.



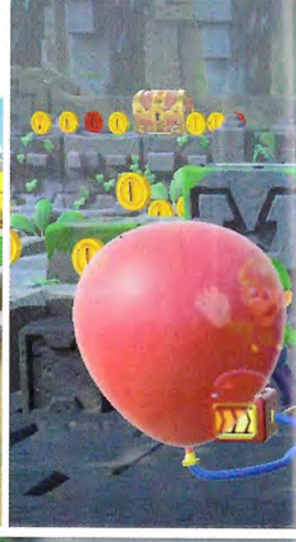
Las ruinas de Roco están dominadas por estos clásicos personajes de piedra.



El paraíso megafrutal destaca por la variedad de atajos que podemos tomar.



El dado especial de cada personaje es único. Se puede elegir en cualquier momento, lo que aumenta las posibilidades estratégicas. Usarlo puede ser todo un acierto... ¡o un grave error!



¡Bowser se ha unido a tu equipo!
Dado de Bowser
1 8 9 10
Puedes avanzar mucho con un 10 o perder monedas con bastante facilidad. ¡Un dado para gente valiente!

Los aliados se unen a nosotros al coger cierto objeto. Nos prestan su dado especial y aportan una tirada extra de un máximo de dos.

MARIO

El fontanero no podía faltar. Su dado especial tiene los números 1, 3, 3, 3, 5 y 6. ¡Apuesta por el 3!



restan; hay casillas especiales que nos permiten comprar objetos y otras desencadenan eventos especiales (como que los rocos se muevan y bloqueen el camino). A esta gran variedad de situaciones hay que sumar que cada personaje puede lanzar, además del dado normal de seis caras, uno especial personalizado y la posibilidad de conseguir aliados, que le prestan su dado especial durante toda la partida. Todas estas enormes variantes consiguen que cada partida sea **un auténtico ejercicio de estrategia**, en especial en el modo Mario Party a dobles, donde la pareja comparte resultados y, por ejemplo, podemos decidir que uno vaya a por las estrellas y otro se centre en conseguir monedas. Y es que uno de los mayores aciertos de Super Mario Party es la libertad total que tiene cada jugador a la hora de desplazarse por los tableros. Ahora, el único lugar donde están obligados a permanecer juntos es en las geniales pruebas de habilidad.

Minijuegos a tutiplén

Son la salsa de cualquier Mario Party, y en esta entrega no defraudan. Los 80 minijuegos están ideados para que los cuatro jugadores se enfrenten o cooperen entre sí en pruebas de escasa duración. Por supuesto, en todos, **los Joy-Con son los verdaderos protagonistas**. Tanto, que el juego solo es compatible con ellos, por lo que no podemos usar el Mando Pro. Algo lógico, ya que muchas de las pruebas aprovechan las inmensas posibilidades únicas de estos mandos usándolos por separado. Por ejemplo, debemos adivinar qué caja contiene más castañas con la vibración HD, pilotar una pequeña nave inclinando un Joy-Con, encestar pelotas moviendo el brazo de forma natural... Las posibilidades son casi infinitas, y algunos minijuegos sacan provecho de estos dispositivos como





Ciertas casillas esconden minijuegos especiales "in situ". En este hay que inflar el globo al máximo sin que explote.

¡Qué de pruebas!

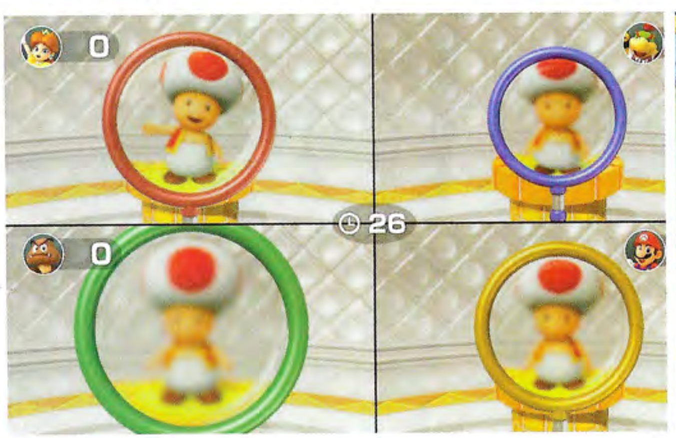
80 minijuegos dan para mucho, y necesitaríamos muchas páginas para describirlos todos. Lo que os aseguramos es que siempre divierten.



Freír un cubo de carne moviendo el Joy-Con como si fuera una sartén tiene miga.



Acariciar a floruga es muy tierno. ¡Pero hay que hacerlo sin que se despierte!



Alejar y acercar el Joy-Con, igual que lo haríamos con una lupa, es la única manera de conseguir enfocar a Toad. Gana el primero que logre verle totalmente definido.



La pesca sincronizada es uno de los minijuegos cooperativos. Los cuatro jugadores deben decidir el momento de alzar el Joy-Con a la vez para levantar la red y sacar los peces.

EL USO DE LOS JOY-CON EN LOS MINIJUEGOS ES GENIAL. ¡VAIS A ALUCINAR CON LO QUE DAN DE SÍ ESTOS MANDOS!

nunca antes habíamos visto. También hay minijuegos con controles "tradicionales", como pachangas de fútbol o ejercicios de memoria, y son igualmente divertidos. De hecho, si queremos centrarnos solo en disfrutar de los juegos, desde la Plaza Party podemos acceder a un modo libre (con distintas variantes) o al camino de los retos, en el que debemos superar puntuaciones en las distintas pruebas jugando solitos. Por si fuera poco, también tenemos el modo a todo ritmo (que nos propone una divertida sucesión de minijuegos musicales), las pruebas de Mariotlón en línea, y el modo Torrente de aventuras. En este último, cuatro jugadores deben cooperar remando de forma sincronizada para atravesar un río repleto de obstáculos antes de que se acabe el tiempo. El viaje es de lo más movidito, con diferentes caminos para elegir, y salpicado por minijuegos cooperativos que, al ser superados, nos otorgan unos valiosos segundos extra. Para terminar, la sala de recreo de Toad trae **cuatro minijuegos adicionales, que nos permiten interconectar las pantallas de dos Switch** en modo portátil. ¡Brutal!



DONKEY

El simio no es uno de los personajes elegibles de inicio... pero seguro que no se pierde esta fiesta tan especial.





¡Infinidad de modos!

Aunque los dos modos principales nos llevan a competir en los tableros, Super Mario Party no se queda ahí, y ofrece un amplio número de modalidades alternativas. Cada una de ellas está pensada para disputar partidas de distinto estilo, lo que hace que el juego se adapte a una gran cantidad de jugadores y situaciones. ¡La diversión no acaba nunca!



Modo libre. Compite en una sucesión de minijuegos sin pasar por el tablero.



A todo ritmo. Supera varias coreografías moviendo el Joy-Con al ritmo de la música.



El camino de los retos. Avanza en solitario superando retos de los minijuegos.



Sala de recreo de Toad. Une dos Switch en portátil para "fusionarlas".



Mariotlón en línea nos propone competir en torneos online compuestos por cinco minijuegos diferentes. Está bien, pero nos hubiera gustado que entraran en juego los tableros.

PEACH

La princesa se la puede jugar con su dado especial, que incluye los números 0, 2, 4, 4, 4, y 6.

LUIGI

El hermano de Mario no se anda con medias tintas. Su dado tiene estas caras: 1, 1, 1, 5, 6, y 7. ¡O todo o casi nada!

Como veis, la cantidad de modos de Super Mario Party es apabullante... ¡Y aún falta contaros muchas más opciones! Cada partida en los distintos modos suma una cantidad determinada de puntos a nuestro **Party Pad, una suerte de tablet a la que podemos acceder en cualquier momento en la Plaza Party**. Desde ella podemos desbloquear otro montón de extras. Para empezar, está la propia guía del juego, y además tenemos pegatinas con las que decorar nuestras propias creaciones (en una sala habilitada para ello). Y aquí viene lo mejor: cada vez que completamos al 100% uno de los modos principales obtenemos una joya. Hay cinco diferentes, y conseguirlas todas tiene sorpresa... que no os vamos a desvelar. Pero sabed que a los 16 personajes iniciales hay que sumar unos cuantos desbloqueables. Os ade-





El Party Pad acumula los puntos Party que obtenemos mientras jugamos. Desde este dispositivo desbloqueamos extras y nos teletransportamos a los distintos modos.



Las pegatinas forman parte de los elementos desbloqueables. Hay más de 100 por descubrir. Con ellas podemos crear composiciones personalizadas muy molonas.

Torrente de aventuras

En este modo cooperativo todos tienen que remar en la misma dirección... ¡literalmente! Y no solo eso, también toca superar minijuegos colaborando y decidir qué caminos tomar en cada momento.



LOS GLOBOS dan acceso a minijuegos. Están en sitios recónditos, por lo que la coordinación entre los remeros es clave.

REMAR EN SINCRONÍA es la única forma de atravesar el río. Para hacerlo, toca mover el Joy-Con como si fuera un remo, siempre poniéndonos de acuerdo con nuestros amigos.

Objetos del deseo

Si caemos en una casilla de objeto podemos adquirir uno para utilizarlo en turnos sucesivos. La seta roja suma +3 a nuestra tirada, la dorada +5 y la morada nos permite elegir a quién restar dos a su próximo turno. También hay otros objetos mucho más determinantes, como la tubería dorada, que nos transporta directamente hasta la casilla de la estrella. Eso sí, todos cuestan monedas, así que toca elegir bien.



Un objeto por turno. Esa es la única regla a seguir con estos preciados bienes.

JUGAR EN COMPAÑÍA ES LA RAZÓN DE SER DE SUPER MARIO PARTY. A CUATRO JUGADORES LA DIVERSIÓN SE DISPARA

lantamos que uno es Huesitos y otro nuestro simio favorito: Donkey Kong.

Un aspecto de 10

Las grandes posibilidades de Switch también se dejan notar en el apartado gráfico. Tanto los personajes como los tableros tienen un diseño excelente, muy superior al de Mario Party de Wii U. Además la fluidez es total, incluso si jugamos en modo portátil. Eso sí, recordad que para disfrutar de las partidas así toca desencajar los Joy-Con y apoyar la consola en una superficie estable, ya que no es posible jugar con ellos acoplados. En cualquier caso, Super Mario Party es capaz de ofrecer enormes dosis de diversión, muy **especialmente en compañía de tres amigos**. Si soléis montar partidas grupales en casa, el juego no os va a defraudar. En caso contrario, tened en cuenta que, aunque se puede elegir que los rivales sean controlados por la consola, no es un título pensado para disfrutar exclusivamente en solitario. Sí que ofrece opciones en este sentido, pero su verdadera razón de ser es la de hacernos disfrutar, y mucho, cuando montamos la fiesta en casa.

Puntuaciones

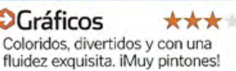
Valoraciones

Gráficos ★★★
Coloridos, divertidos y con una fluidez exquisita. ¡Muy pintones!

Diversión ★★★★
A cuatro jugadores es una locura. En solitario pierde bastante...

Sonido ★★★
Melodías alegres y voces del comentarista en castellano.

Duración ★★★
Nunca un "party game" había ofrecido tanto. Hay mucho juego.


La libertad de movimiento. Los minijuegos son geniales. Muchos modos.


En solitario es mucho menos divertido. Obligatorio jugar con Joy-Con y separados.

Nuestra opinión

Amigos, esto sí que es una fiesta de verdad

Super Mario Party ofrece todo lo que esperábamos de él... y mucho más. Si queríais un juego para disfrutar con amigos, no busquéis más: acabáis de encontrar un filón de diversión.

Te gustará...

Más que... Go Vacation!



Más que... 1-2-Switch

Total



EL DATO
El combate 3 contra 3 puede jugarse offline solo en Switch, donde además basta un Joy-Con por jugador.





Género	**Lucha**
Compañía	**Arc System**
Jugadores	**1-6**
Precio	**59,99 €**
Idioma	**Español/Jap.**
Tamaño	**7,27 GB**



Argumento
¡Somos Goku! Unas extrañas ondas están afectando a los guerreros, de forma que se igualan sus fuerzas. La Tierra está llena de clones malvados y solo nuestro espíritu, pasando de un cuerpo a otro, puede hacerles frente.

Dragon Ball FighterZ

Luz, fuego y destrucción, como nunca antes

Llevamos 25 años disfrutando los juegos de Dragon Ball, desde que la saga hizo su entrada en Europa con aquel Super Butoden para SNES que tantas horas de diversión nos dio... hasta la llegada de su gloriosa secuela. En el camino, la lucha se fue haciendo cada vez más tridimensional, dejando alguna joya por GameCube y Wii, y con **un gran Xenoverse 2 ya en el catálogo de Switch**. Pero la esencia arcade de las primeras peleas permaneció mejor guardada que los experimentos del Dr. Gero y ahora, como si Trunks lo hubiese traído de otra época, llega un juego dispuesto a unificar estilo clásico con tecnología futura.

Sin límite de fuerza

No sabemos qué clase de fusión o transformación interna hacen los circuitos de Switch cuando ponemos este juego, porque **la calidad gráfica que tiene es absolutamente alucinante**, tanto en la pantalla de Switch como en un televisor gigantesco. En pleno combate, el motor del juego se acerca y aleja para dar forma a escenas que bien podrían formar parte de los mejores episodios del anime más popular de la historia. Estamos ante un juego que ya se había estrenado en otros sistemas y, a pesar de la naturaleza híbrida de Switch, **esta versión no envidia nada a las otras. ¡Más bien al revés!** Ya que las opciones de control son mayores (con un Joy-Con por persona basta) y además tiene conexión local entre varias consolas y multijugador local para 6



Luchador solitario
Nada menos que tres arcos argumentales se nos presentan en el modo historia, de unas 10 horas de duración totales. Por otra parte está el modo arcade, con otros tres niveles, y también podemos jugar solos el torneo.



La espectacularidad de los combates es máxima. Es impresionante como, con un estilo arcade, se han podido imitar tan bien las magias y combos clásicos de la mítica serie.



Entrar en línea abre muchas nuevas opciones dentro del divertido mapa de modos. Hay incluso clubes de fans, llamados Unión Z, en los que apoyar a un determinado personaje.



LAS BARRAS Indican la salud de cada miembro del equipo, y la que pueden recuperar mientras descansan. En su rostro se indica si ya puede volver a combatir.

EL KI es fundamental. Se llena pulsando Y+B y se gasta, entre 1 y 3 puntos, en función de los movimientos especiales.

Los combates

El estilo de Dragon Ball FighterZ es muy clásico, con barras de salud y magia, giros más botón para los especiales (con atajos si usamos un Joy-Con) y movimientos laterales sin fondo.



El primer arco del modo historia funciona como tutorial para aprender todas las técnicas de ataque y defensa, que son bien numerosas.



Las escenas se adaptan al equipo que hayamos seleccionado, con algunos diálogos a veces épicos... ¡y otras muy chistosos!

UN CALCO DEL ANIME, CON LUCHAS QUE CAPTAN TODA SU ESENCIA EN GRÁFICOS Y JUGABILIDAD

jugadores. ¡Podemos hacer equipos y controlar cada uno a un personaje! Un momento, ¿6 jugadores? Efectivamente, y es que estamos hablando de un juego de lucha lateral 3 contra 3, con clásicas barras de energía, golpes, combos y magias.

Lucha en equipo

De entrada, estamos ante un juego de lo más accesible y, para ir descubriéndolo, tenemos un primer arco del modo historia que nos pone las cosas muy fáciles. A través de un mapa con casillas, vamos moviéndonos entre los diferentes escenarios, cada uno con hasta tres rivales que, en este caso, son clones oscuros. Los primeros contrincantes apenas nos tocan, se dedican a facilitar que entrenemos la técnica que se nos pida. Poco a poco, con una excusa argumental y unos diálogos bastante ingeniosos, vamos rescatando personajes que añadir a nuestro equipo. La "alineación" de tres la tenemos que preparar antes de entrar a combatir y, según los resultados, se irán creándo afinidades y subiendo el nivel de los héroes. Además, también la escena de introducción será una u otra según el equipo, de forma que veremos a Tenshinhan dercirle a Yamsha que es bueno no tener que contar siempre ➲

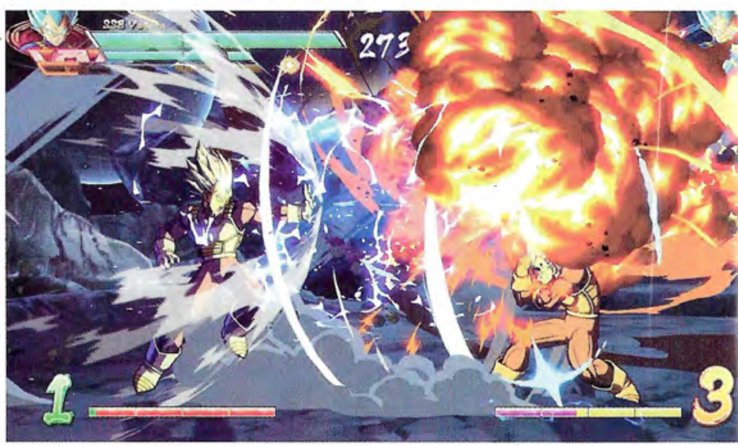
Completar la plantilla cuesta... literalmente

Empezamos con 22 luchadores, Goku SSB y Vegeta SSB son desbloqueables en el modo arcade (o de regalo hasta el 28-10), y el Androide Nº 21 lo es al completar el modo historia. Para los otros 8 (visibles en la pantalla de selección) toca pasar por la eShop y soltar 4,99 € por cada uno o 34,99 € por el pack: Goku y Vegeta base, Broly, Bardock, Cooler, Vegetto SSB, Androide Nº 17 y Zamasu. Además hay voces de Nº 18, Chi-chi y Videl para las repeticiones y las músicas del anime por 4,99 y 14,99 € respectivamente.



11 músicas originales en un pack a la venta... que no forma parte del Fighter Pass.





De paseo por el mundo

El juego se puede jugar íntegramente en línea. De este modo, en el divertido hall de acceso a los modos, van apareciendo jugadores que están conectados. No hay de momento compatibilidad con chat de voz, pero se pueden usar muchísimas frases preconfiguradas para comunicarnos. En cuanto a opciones, un buen pack. Repasemos las más destacadas:



La partida mundial es para peleas sueltas, puntuables (con rango) o amistosas.



La partida de arena. Aquí luchamos (u observamos) con gente solo de nuestra sala.



¡En equipo! Cada uno juega con un solo personaje. Los jugadores son aleatorios.



Con amigos. Siempre podemos invitar a un amigo a luchar directamente contra él.



Las bolas de Dragón nos concederán un deseo si cumplimos con las siete condiciones de combos y acciones que se necesitan. Su uso puede llegar a ser determinante para ganar.

VEGETA

El príncipe Saiyan sale transformado de inicio, pero puede comprarse normal o desbloquear su forma de pelo azul (SSB).



Personajes muy variopintos, como este o Nappa, dan color al corto elenco de personajes.

con Goku, si este no está en el equipo en ese momento. Incluso si nunca has probado un juego de lucha, irás aprendiendo con facilidad los movimientos: cruceta o stick para movernos, con ataques ligero, medio, fuerte y especial. Los gatillos de la izquierda sirven para llamar a un compañero o directamente pedirle el relevo, mientras los de la derecha nos lanzan a por el rival. **Todos los personajes tienen poderes con las mismas combinaciones**, que se hacen con cuartos de giro más algún botón. El resultado, claro, varía mucho según el luchador, y ahí entra en juego lo bien que conozcamos a cada uno de ellos. Porque hacer giros y tirar súper magias es fácil, pero especializarse de verdad es lo que nos hará



El modo arcade tiene tres vías, con un número de combates diferente en cada una de ellas. Obtenemos puntos según el resultado y desbloqueamos el modo difícil al completarlas.



La dureza de los combates se refleja en el rostro y las ropas de nuestros luchadores. Recuerda siempre que es un equipo de tres, y que debemos rotar para que se recuperen.



¡Qué combo!

La clave para dominar el juego es exprimir los movimientos de cada luchador para encadenar golpes. Si jugamos bien nuestras cartas, podemos hacer que el rival no toque el suelo.

LA SORPRESA puede ser clave, así que trata de usar una habilidad de embestida o de las que te cambian de lugar. Es la mitad del trabajo.

LOS COMPAÑEROS proporcionan una ayuda decisiva a la hora de sumar golpes al combo. Los llamamos con L o ZL mientras atacamos.

Este es mi Goku

Incluso en los arcos inventados del modo historia se respira la esencia de Dragon Ball por todas partes. Los personajes están cuidados hasta el más mínimo movimiento y 12 escenarios calcan los lugares más míticos de la serie, ¡si podemos hasta destruirlos!

Los colores clásicos se pueden alterar. Vienen muchos de serie, y más que se consiguen con las cápsulas.

COMPARTIR EL JUEGO ES UNA GOZADA, CON UN TORNEO PARA 16 PARTICIPANTES, Y PELEAS SUELTAS DE 1 A 3 LUCHADORES

machacar a los colegas en los geniales modos locales (que incluyen un torneo) o ser de verdad competitivos en el inmenso modo online.

Un fenómeno global

Con fans por todo el mundo, las salas online están llenas. Las opciones son enormes, con partidas competitivas o informales, lucha por equipos, modo arena (con opción espectador), rankings... Y **todo con una fluidez digna de un combate en modo local**. ¡No dejes de entrenar con cada personaje antes de formar tu equipo ideal! Al menos con los que vienen de inicio ya que, o te has gastado los **90 euros de la edición FighterZ** (con músicas y audios extra se pone en 105 euros) o tendremos 25 guerreros (con todos desbloqueados) en lugar de los 33 del plantel total. Para una vez que están las músicas originales... ¡y cuestan dinero aparte! Sin duda es la gran pega, ya que echamos de menos a muchos personajes, y sale muy caro ampliar un poco la cifra. Por lo demás, un juego completo y maravilloso, imprescindible para fans, y que pone alto el listón técnico de Switch.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Un espectáculo sin igual. Va a estar vigente durante años.

Diversión ★★★★
Un no parar de combos y magias, apto para cualquier jugador.

Sonido ★★★
Gran doblaje (inglés y japonés), pero la música original es de pago.

Duración ★★★
A pesar de que está bien cargado de modos, tiene poca plantilla.

Visualmente inmejorable. Accesible y para "pros" al mismo tiempo. Muchos modos de juego.

Pocos personajes y caros de tener. El cooperativo podría estar en todos los modos.

Nuestra opinión

Una joya de la lucha, con el mimo de un fan

Difícilmente podríamos imaginar un juego de DB de estilo arcade mejor. Todas las ideas han triunfado y es, sobre todo, espectacular. Con más personajes estaría en el Olimpo de Switch.

Te gustará...

Más que... Dragon Ball Xenoverse 2

Y más que... BlazBlue: Cross Tag Battle



Total

94



EL DATO
55 selecciones, 73 estadios y 35 ligas licenciadas. Además de la Champions, la Europa League y la Supercopa de Europa.





Género	**Deportes**
Comp.	**Electronic Arts**
Jugadores	**1-4**
Precio	**59,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**14,45 GB**



Argumento

FIFA se presenta por segundo año consecutivo en Switch, y lo hace a lo grande: más modos, más opciones y múltiples mejoras en su jugabilidad. La competición está servida, y la vamos a vivir a lo grande... o a lo portátil.

FIFA 19

Cuando se ficha bien, mejoran los resultados

Tras un notable estreno de la saga en la pasada edición, FIFA vuelve a Switch con lecciones aprendidas y dispuesto a hacernos vivir el deporte rey donde, cuando y, sobre todo, como queramos. Muchos modos de juego, y sustanciosas mejoras en la jugabilidad, hacen que, esta vez sí, tengamos fútbol total en Switch.

Jogo Bonito

FIFA es un simulador de fútbol y, como tal, intenta que sintamos la realidad de este grandioso deporte en todos los sentidos, cometido que borda a la perfección. Obviamente no nos podemos sentir como si estuviésemos en el terreno de juego golpeando la pelota, pero el ambiente del público (que cambia según la trascendencia de cada partido), los acertados comentarios de Manolo Lama y Paco González (adecuados a cada escenario), y lo muchísimo que los jugadores se parecen a los de verdad, hacen que nuestra consola cobre vida cada vez que encendemos este juego. ¡Casi podemos oler la hierba! Un terreno que, por cierto, ahora va degradándose a medida que jugamos. Y ahí radica lo mejor de FIFA 19, en **una jugabilidad que roza el equilibrio perfecto entre lo arcade y el fútbol real**, dotando a los partidos de un ritmo genial, que hace que no necesitemos ser unos fans acérrimos del deporte rey para pasar un gran rato frente a la consola. Realmente estamos ante un título muy accesible para el amplio abanico de usuarios de Switch y, lo que es mejor, realmente divertido. Uno de los aspectos más importantes en el fútbol, el balón, ha ganado unas

¡QUÉ CAMBIO!

No podemos saber si el crack portugués triunfará o no en Italia. Pero una cosa es segura... este año van a aumentar las veces que elijamos a la Juve para los piques con los amigos.



Crea tu plantilla

Por encima de las carreras de mánager y jugador y todos los campeonatos, no hay modo que enganche más que el FUT. Su concepto de cromos, su sistema de recompensas, la duración de los contratos, la química... Una genialidad.



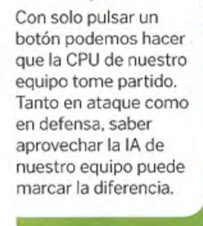
¡Los goles de córner no son de suerte! Más personalizados que nunca, permiten elegir dónde sacarlo, qué jugador intentará rematarlo y desde dónde queremos que arranque.

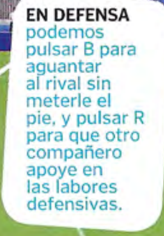


El tiro con clase es una pasada solo al alcance de los mejores "killers" del área. Olvida los pepinazos y coloca el balón con mimo allí donde el portero no puede llegar.

IA mejorada

Con solo pulsar un botón podemos hacer que la CPU de nuestro equipo tome partido. Tanto en ataque como en defensa, saber aprovechar la IA de nuestro equipo puede marcar la diferencia.





EN DEFENSA podemos pulsar B para aguantar al rival sin meterle el pie, y pulsar R para que otro compañero apoye en las labores defensivas.

EN ATAQUE podemos hacer que un compañero inicie el desmarque mientras seguimos conduciendo la pelota.



En el modo Carrera tenemos la opción de simular los partidos, al estilo de los míticos PC Fútbol. Ojo, que te encajas en el 2025 en una tarde.



El abanico de celebraciones es increíble. Mediante un sinfín de combinaciones de botones podemos elegir tanto la carrera como el toque final.

EL CONTROL ES INTUITIVO Y FÁCIL DE DOMINAR. OTRA COSA ES ESPECIALIZARSE EN SUS MIL Y UN REGATES

físicas increíbles que mejora con creces lo visto en la edición anterior. Da la sensación en todo momento de tener el peso real, y de responder a la resistencia del aire y al impacto contra el cuerpo de la forma en que lo haría uno de verdad. El forcejeo entre jugadores también está muy pulido, e incluso las animaciones y el aspecto de **todo lo que vemos en pantalla, luce mejor que nunca**. Todo en esta entrega sabe a que se ha hecho con mimo, y nada más pisar el césped ya sentimos que este FIFA juega en primera.

Nunca caminarás solo

Si bien es cierto que la jugabilidad es el corazón de todo juego de fútbol, sus opciones y modos son los que hacen que podamos distinguir un buen título, de un juegazo con mayúsculas. FIFA 19 es una auténtica bestialidad en ese sentido, con una cantidad de variantes de juego absolutamente increíble. Ofrece posibilidades para cada momento del día y para cada tipo de jugador. El viaje en bus o metro de cada mañana puede convertirse en el

Más picados que nunca

Gracias a la multitud de nuevas opciones que trae el modo Partido Rápido, los piques en torno a la consola serán más divertidos que nunca. Entre sus nuevas posibilidades destacan dos modos exclusivos de la versión de Switch: **Rey de la Colina**, en el que el jugador que gana tiene que seguir con el mismo equipo, y **Equipos aleatorios**, donde podemos restringir el sorteo por liga o país, y decidir entre cuántos equipos elegiremos finalmente. Además, podemos añadir perfiles para que quede todo bien registrado.



Juega con ida y vuelta o al mejor de tres. ¡No hay nada como el codo con codo!





UEFA Champions League

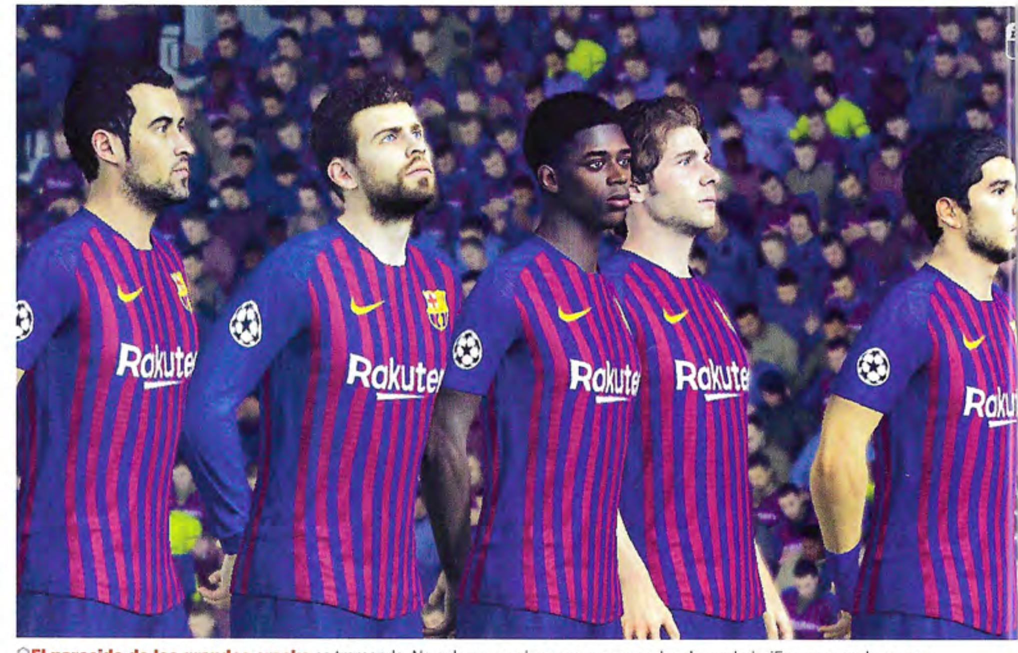
El trofeo más importante a nivel de clubes se vive de manera increíble en Switch. Cada detalle de la máxima competición está recreado con sumo detalle, y nos hace sentir toda la emoción de una buena noche de Champions cuando y donde queramos.



La intro de los partidos es clavada a la real. Casi apetece poner el modo espectador.



En la gran final no faltará "La Orejona", decorada con los colores de los finalistas.



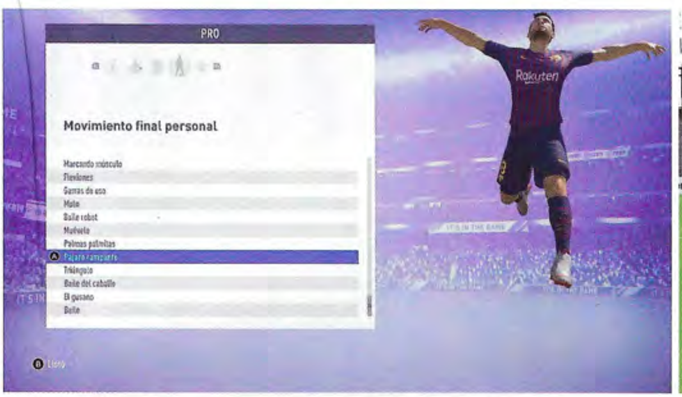
El parecido de los grandes cracks es tremendo. No solo porque las caras parezcan las de verdad... ¡Es que cuando corren también reconocemos sus hechuras! Ponle un partido en la TV a algún familiar, y no sabrá decirte que está viendo un videojuego.



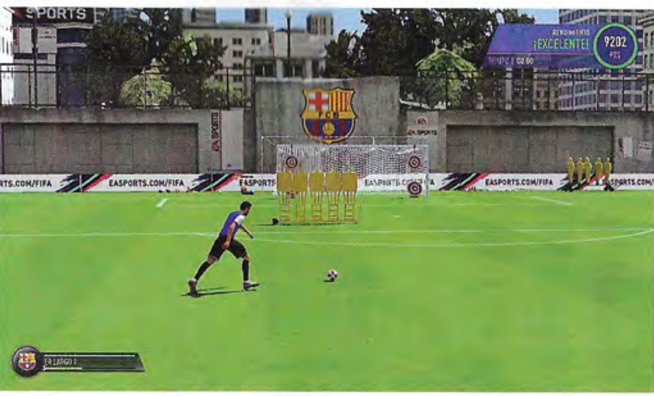
mejor rato del día gracias a un casual partido de Champions. Y para los más "pro", las horas del fútbol más intenso están aseguradas en el clásico modo Carrera, que repite con sus modos Mánager y Jugador. Por otra parte, **las clásicas reuniones de amigos tienen nombre propio: Partido rápido**. El montón de opciones que se han añadido a este modo permiten montar en segundos unos minitorneos con todas las normas a elegir. Y si hablamos del online, se acabó el tema de no poder jugar con amigos del año pasado, esta edición lo borda con una conexión perfecta, registros de cada estadística, y un modo que se alza por encima de todos.

O Rei FUT 19

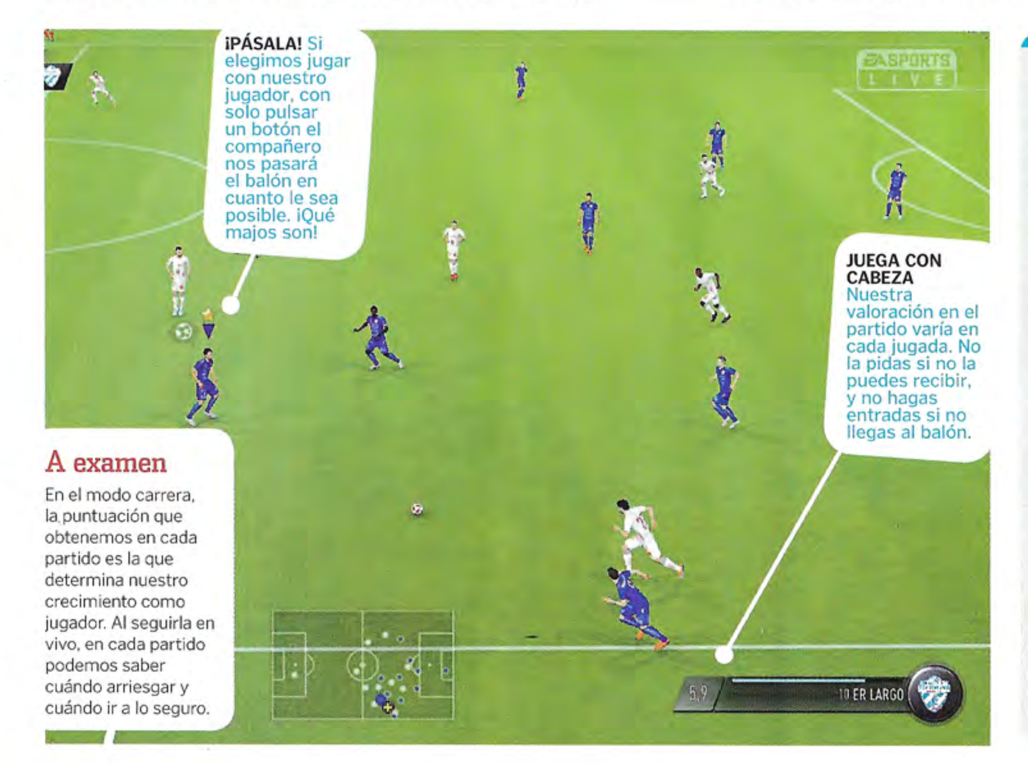
Trasladar el mundo del fútbol a un mercado mundial de cromos al estilo de los álbumes clásicos fue una idea



Crea a tu joven promesa para el modo carrera y personaliza cada detalle de su apariencia, su forma de vestir e incluso su celebración personal. ¡Un crack con estilo propio!



Completar todos los entrenamientos no solo ayuda a asimilar los conceptos básicos del juego. En el modo carrera, también sirve para que tu estrella mejore antes.



¡PÁSALA! Si elegimos jugar con nuestro jugador, con solo pulsar un botón el compañero nos pasará el balón en cuanto le sea posible. ¡Qué majos son!

JUEGA CON CABEZA Nuestra valoración en el partido varía en cada jugada. No la pidas si no la puedes recibir, y no hagas entradas si no llegas al balón.

A examen

En el modo carrera, la puntuación que obtenemos en cada partido es la que determina nuestro crecimiento como jugador. Al seguirla en vivo, en cada partido podemos saber cuándo arriesgar y cuándo ir a lo seguro.

Más de 70 estadios

FIFA siempre ha sido una bestia en cuanto a las licencias. La edición actual cuenta con 31 estadios ingleses, 19 españoles, 6 alemanes y otros 17 de los más importantes del mundo, como el Johan Cruyff Arena o el Stadio Olímpico de Roma. El gran ausente es una vez más el Camp Nou, que tiene licencia exclusiva con PES 2019.





SUS SEIS NIVELES DE DIFICULTAD ESTÁN MUY BIEN ESCALONADOS, Y PERMITEN ADAPTAR EL JUEGO A CADA UNO

impresionante, y EA la ha ido perfeccionando año tras año. Aquí sólo elegimos de inicio el nombre de nuestro equipo, y todo lo demás lo vamos creando a base de cumplir desafíos y ganar campeonatos. Así recibimos sobres de recompensa, y los hay de muchísimas categorías, incluyendo el estadio y la equipación de nuestra propia escuadra. Obviamente, cuanto mayor sea el desafió mejor será el premio, que se divide también en categorías de sobres. Con muchas horas y mucho esfuerzo (o comprando FIFA points con euros reales en la eShop) llegaremos a confeccionar una gran plantilla, en la que incluso podemos llegar a contar con leyendas como Cruyff, Puyol, Raúl o Ronaldo Nazario, cada uno con tres edades. Son los llamados iconos, y este año hay muchos más. A todos podemos usarlos en partidos online o contra la consola, para así escalar divisiones y obtener grandes recompensas. **FIFA Ultimate Team hace que FIFA 19 sea prácticamente infinito**, y pone la guinda perfecta a un título fantástico. Ya sea online o en casa, con amigos o solo, ya tenemos fútbol total en Switch.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Súper fluidos en portátil y en TV. Tan buenos que parecen reales.

Diversión ★★★★
Se trata de jugar, y esto lo que hacemos en FIFA 19. Un "vicio".

Sonido ★★★★
Los comentaristas, geniales, y el público pone los vellos de punta.

Duración ★★★★
Online brutal, muchos modos, y FUT. Solo otro FIFA podrá cortarlo.

☺ FUT. Modos de juego. Jugabilidad muy divertida. Online con amigos. Partidazos locales.

☹ Siguen faltando algunos modos con respecto a versiones para otros sistemas.

Nuestra opinión

Fútbol de primera para una consola campeona

FIFA 19 ha sabido adaptarse mucho mejor a la filosofía de juego de Switch. Los partidos tienen un ritmo genial, y los modos de juego abren un mundo increíble a la portabilidad.

Te gustará...

Más que...



FIFA 18

Y más que...



Football Manager Touch 2018

Total

92

EL DATO
Fue el gran título de lanzamiento de Gamecube. En Japón le acompañaron Super Monkey Ball y Wave Race.

NINTENDO 3DS





Género	**Acción**
Compañía	**Nintendo**
Jugadores	**1-2**
Precio	**39,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**0,22 GB**



Argumento
Luigi es el afortunado ganador de una mansión... o puede que no sea tan afortunado. Resulta que está infestada de fantasmas que han secuestrado a Mario. ¡Al rescate!

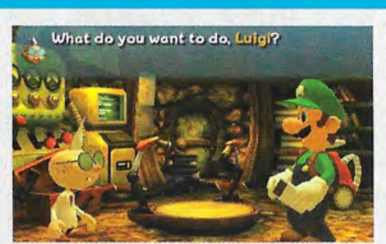
Luigi's Mansion

¿Quién necesita a los Cazafantasmas?

Grezzo, los responsables de los remakes de Ocarina of Time y Majora's Mask, han sido también los encargados de poner al día este clásico de GameCube. No solo se trata de una sensacional adaptación, sino que también incluye varias novedades.

En busca de Mario

Han pasado 17 añazos desde el juego original, pero hay cosas que nunca cambian. De nuevo, Mario le roba el papel a Peach, y es él quien está en apuros al ser atrapado por unos fantasmas en una mansión. Al descubrirlo, y a pesar de ser un miedica, Luigi no duda en rescatarle. Así comienza una aventura en la que **tenemos que combatir y atrapar fantasmas para avanzar** por diferentes plantas hasta dar con él. El Profesor Fesor, que investiga espíritus allí, nos proporciona las herramientas necesarias para hacerles frente en duelos que, en general, son bastante sencillos. Contamos con la Succionaentes3000, una aspiradora especial que podemos mejorar con medallas, y la linterna, que sirve para aturdir a los espíritus. Una vez atontados, tan solo tenemos que pulsar un botón y aspirarlos moviendo el stick en dirección contraria a la que quieran escapar. Sin embargo, hay algunos fantasmas muy resistentes y que tienen barra de salud, por lo que debemos tirar de ellos más tiempo hasta agotarlos. En el caso de los jefazos, hay que conseguir que nos muestren su corazón (literalmente). Para ello, hay que interactuar con las diferentes habitaciones en las que se encuentran. De hecho Luigi puede inspeccionarlo todo y, con las mejoras adecuadas, expulsar agua, fuego o hielo con la aspiradora. Al atrapar a estos



El Profesor Fesor

Es una pieza clave del rescate de Mario. Durante toda la aventura, se pone en contacto con nosotros a través de la Game Boy Horror para aconsejarnos y guiarnos. Además, ha inventado el nuevo modo cooperativo. ¡Un auténtico genio!





Las recompensas se encuentran por todas partes. Algunas tienen forma de dinero y están escondidas en los muebles. Otras, como perlas, las dejan caer los fantasmas.



Hay algunos espíritus que intentan abalanzarse sobre nosotros. Si lo consiguen, nos movemos más despacio... y podemos llegar a perder algunos puntos de vida.

Revancha fantasma

En este nuevo modo podemos luchar de nuevo (a contrarreloj) con fantasmas que ya hayamos derrotado. Al examinar un cuadro de la galería se activa la batalla.



La Game Boy Horror

Es un homenaje a la consola portátil, e interactuamos con ella desde la pantalla táctil. Ofrece diferentes opciones y podemos alternarlas para conocer información como, por ejemplo, el número de fantasmas aspirados o en qué piso de la mansión nos encontramos. Además, al escanear fantasmas con ella, da pistas para capturarlos.



Gracias al mapa en 2D sabemos en todo momento hacia dónde debemos ir.

17 AÑOS DESPUÉS, LA MANSIÓN LUCE MEJOR QUE NUNCA Y OFRECE MODOS INÉDITOS

gigantescos rivales es como conseguimos llas laves para abrir nuevas zonas y avanzar. Este camino lo vemos en la **Game Boy Horror, un dispositivo clavadito a la clásica portátil** que se muestra siempre en la pantalla táctil.

Aventura de bolsillo

Al seguir a pies juntillas la versión original, la duración de la historia principal sigue sabiendo a poco. Eso sí, ahora podemos alargar la experiencia algo más gracias a los nuevos modos: estrenamos cooperativo y debuta la Revancha Fantasma, donde combatimos de nuevo con los jefes en batallas contrarreloj. Pero **el salto más significativo está claramente en el apartado gráfico**, ya que tanto el aspecto de los personajes como el diseño de los escenarios sorprenden por su nivel de detalle. También han sido adaptados los controles... aunque con menos acierto, ya que la precisión al apuntar con la aspiradora no es muy alta. Con todo, el juego es ideal para esperar hasta que llegue Luigi's Mansion 3 a Switch.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Escenarios muy bien detallados. Visualmente es muy simpático.

Diversión ★★★☆
Hay suficiente variedad de modos para divertirse aún más.

Sonido ★★☆☆
Cumplen, y hay guiños a las melodías clásicas de Mario.

Duración ★★☆☆
Aceptable, y puede alargarse gracias a las novedades.

Mantiene la esencia de la aventura original. La puesta a punto gráfica es fantástica.

Las novedades saben a poco. Controlar la dirección de la aspiradora da problemas.

Nuestra opinión

Revisión a la altura de un clásico querido

Grezzo demuestra de nuevo que hacer remakes se le da realmente bien. No ofrece muchas novedades, pero tener este gran juego de GameCube en formato portátil es una auténtica pasada.

Te gustará...

Menos que... Luigi's Mansion 2

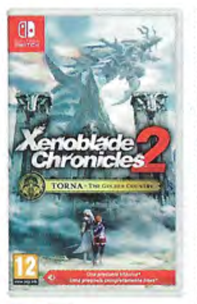
Igual que... Captain Toad: Treasure Tracker



Total

81

EL DATO
Torna se puede comprar en formato físico de forma independiente o a través del pase de expansión de XC 2.





Género **Rol**
Compañía **Monolith**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
Pase de expansión **29,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **3 GB**



Argumento
Medio siglo antes de la aventura de Rex, el mundo de Alrest se conmocionó por un gran cataclismo producido por el Blade Égida Mahlos. ¿Cuál será la razón de ser de tanta maldad y dolor?

Xenoblade Chronicles 2

Torna - The Golden Country

Una intensa mirada al pasado de Alrest

La esperada expansión de Xenoblade Chronicles 2 ya está aquí. Y, después de pasar muchas horas con ella, ya estamos listos para hablaros de su historia, que nos sitúa 500 años antes de los acontecimientos que vivimos en el juego principal.

Yo a ti te conozco...

La Piloto Lora y su Blade Jin son los protagonistas. Junto a ellos encontramos a otros viejos conocidos, como Addam y Mythra, que ya era muy descarada hace medio siglo. Juntos, estos carismáticos personajes tienen que hacer frente a la amenaza del malvado Blade Mahlos. ¿Y cómo lo hacen? Pues de una manera muy similar a la que vimos en el título principal, por lo que de nuevo nos toca explorar distintas regiones (tres en esta ocasión) mientras luchamos, recolectamos objetos, y conocemos a todo tipo de variopintos habitantes. Lo bueno es que, lejos de conformarse con ofrecer más de lo mismo en nuevos escenarios, **Torna ofrece grandes e interesantes cambios**, empezando por las renovadas opciones de lucha. Ahora los combates nos permiten manejar directamente a los Blades, e incluso intercambiarlos en cualquier momento, lo que hace que sean más dinámicos. A esta sensación contribuye también el rapidísimo ritmo de progresión, gracias al cual mejoramos a nuestros héroes de forma vertiginosa. Esto hace que apenas tengamos que luchar para subir de nivel, sobre todo si vamos cumpliendo las misio-



Lora y Jin
Este emblemático dúo protagoniza la aventura. El origen de su relación y sus motivaciones son de lo más interesante, pero lo es aún más presenciar cómo ambos héroes evolucionan en el juego. ¡No sabéis bien la que os espera!





Los campamentos son otra de las novedades. En ellos podemos descansar, crear objetos y subir de nivel. Además, al descubrirlos, se convierten en puntos de viaje rápido.



Torna, el nuevo Titán, tiene una extensión considerable. Pero lo que más destaca de él es su fantástico diseño. Resulta una gozada descubrir la diversidad de sus parajes.



Nueva vida a los combates

El sistema de ataque automático y el uso de Artes se mantiene. Pero ahora contamos con más opciones que nunca, lo que consigue que luchar sea muy divertido.

LOS BLADE se pueden usar de forma directa. Solo hay que pulsar un botón para que salte de la retaguardia al ataque.

LAS ARTES, o ataques especiales, cambian con cada personaje. Por eso, es vital intercambiar los miembros a menudo para aprovechar todo su poder.

Sistema de Prestigio

Cuando un personaje nos encarga una tarea secundaria se añade a un original menú. Según superamos estas misiones adquirimos prestigio, lo que aumenta nuestras recompensas y desbloquea nuevas interacciones con otros habitantes del mundo. Ayudar a todos es la mejor manera de progresar de forma natural en la aventura.





Las misiones nos proponen derrotar a ciertos enemigos o a encontrar algún objeto.

EL MEJOR ROL VUELVE A CONQUISTAR SWITCH GRACIAS A ESTA FANTÁSTICA EXPANSIÓN

nes secundarias. Y esto es más divertido que nunca gracias al **nuevo sistema de Prestigio**, que fomenta nuestro altruismo con los ciudadanos de Alrest.

Una aventura épica

Todos estos cambios, unidos a una apasionante historia, logran que **las 20 horas que dura** esta expansión pasen como un suspiro. Sobre todo gracias a que, una vez más, consigue maravillarnos con los preciosos escenarios en los que transcurre. Las nuevas zonas están diseñadas con gran acierto, y no faltan las animadas ciudades o las vastas planicies naturales, que ahora se benefician de una mayor definición y fluidez, incluso en modo portátil. Con todo esto presente, está claro que Torna - The Golden Country es una fantástica expansión, creada con mucho mimo, y que incluso puede disfrutarse sin haber jugado a Xenoblade Chronicles 2, ya que se ambienta en su pasado. Eso sí, nuestro consejo es que lo hagáis después de superar la aventura de Rex, ya que así descubriréis muchos matices y conexiones de la historia de Alrest que, sin duda, no os van a dejar indiferentes.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Todo luce a un gran nivel, algo superior al del título principal.

Diversión ★★★
Las novedades le sientan genial, y el avance es muy fluido.

Sonido ★★★
Las nuevas melodías mantienen el gran nivel del primer juego.

Duración ★★★
Mucha para ser una expansión... Pero deja con ganas de más.

El elevado ritmo de juego y las novedades. La historia es apasionante.

Repite algunos escenarios del título principal. Se ve mejor. Se hace un pelín corto.

Nuestra opinión

Regresar a Alrest ha sido todo un placer

Mantiene los pilares de la aventura de Rex, pero ofrece novedades muy interesantes. Además, al tener una duración menor, la progresión es mucho más rápida, haciéndolo divertidísimo.

Te gustará...

Menos que... Octopath Traveler

Y más que... Disgaea 5: Complete

Total





EL DATO
La versión original se estrenó en España en 2008. Fue uno de los juegos más originales del catálogo de DS.





Género	**Rol**
Compañía	**Square-Enix**
Jugadores	**1-2**
Precio	**44,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**2,4 GB**



Argumento
En una dimensión paralela de Shibuya, Neku y otros elegidos, o jugadores, deben superar el reto de los segadores: cumplir sus designios dentro del límite de tiempo establecido... o desvanecerse. .

The World Ends With You Final Remix

Los segadores reaparecen en Shibuya

Tras sorprendernos en DS, esta aventura de culto se estrena ahora en Switch, con una versión remasterizada y adaptada a las posibilidades de la consola híbrida de Nintendo.

Juega o desaparece

La historia arranca con un amnésico Neku, el protagonista, despertando en pleno corazón de Shibuya. Allí descubre que forma parte de un diabólico juego ideado por los segadores, unos misteriosos seres. El objetivo es claro: **cumplir una serie de misiones en una semana o, de lo contrario, ser borrado para siempre**. A partir de ese momento se inicia una aventura, con tintes de rol, que combina exploración de pequeñas zonas, combates y conversaciones con otros personajes. Estos diálogos son muy numerosos y, a menudo, extensos, pero la gran traducción de los textos al castellano y lo interesante de la historia los hace bastante llevaderos. Para desplazar a Neku y a sus aliados por las calles niponas contamos con dos opciones: moviendo un puntero al apuntar a la televisión con un Joy-Con o, en modo portátil, tocando la pantalla. Estos dos esquemas se mantienen en las batallas contra el Ruido, o contra monstruos que nos atacan al escanear las calles. Para derrotarles, **Neku debe equiparse con pins**. Hay un montón de ellos, y cada uno tiene un efecto único que se ejecuta con un movimiento concreto. Por ejemplo, para lanzar fuego debemos arrastrar el dedo (o el puntero) por una zona vacía de la zona de combate.



Vive Shibuya
La cultura japonesa impregna cada poro del juego. No faltan las leyendas clásicas, pero lo mejor es la genial representación de Shibuya. Este distrito comercial de Tokio es famoso por su cruce peatonal, el más transitado del mundo.

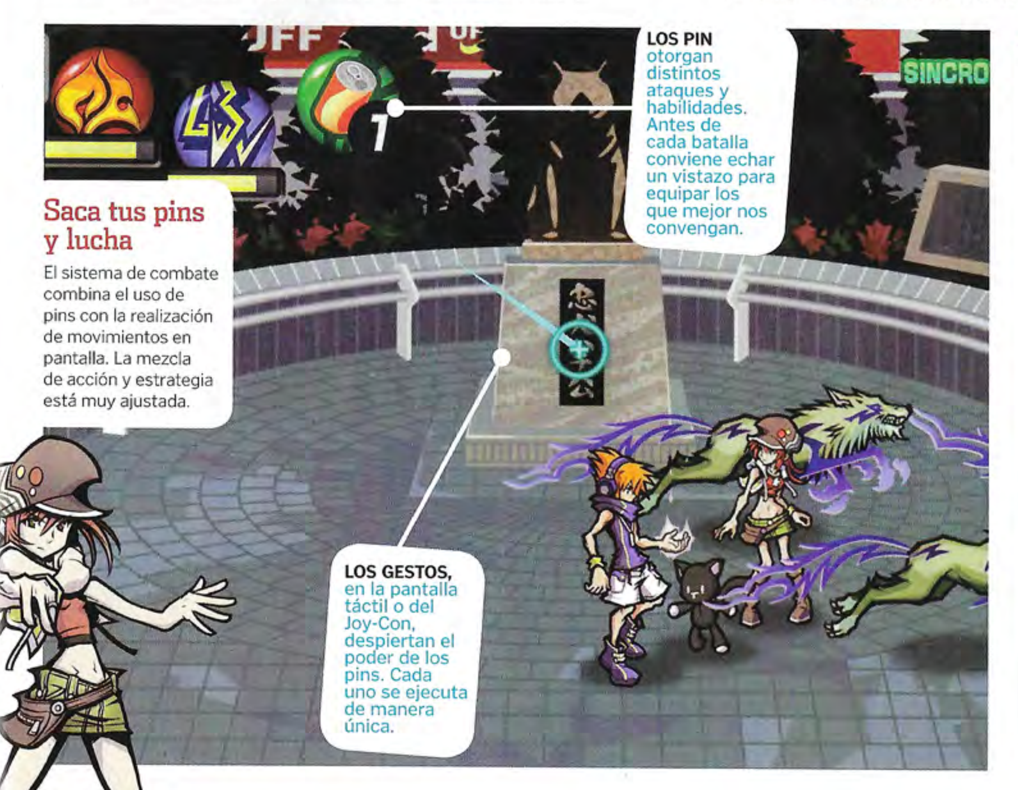




El control táctil es realmente intuitivo. Apuntar con el Joy-Con a la pantalla para desplazar el puntero requiere algo más de práctica, pero también es efectivo.



Escanear los escenarios permite a Neku, y a los otros jugadores que le acompañan, leer la mente de los transeúntes. Muchos de ellos nos dan pistas necesarias para avanzar.



LOS PIN otorgan distintos ataques y habilidades. Antes de cada batalla conviene echar un vistazo para equipar los que mejor nos convengan.

LOS GESTOS, en la pantalla táctil o del Joy-Con, despiertan el poder de los pins. Cada uno se ejecuta de manera única.

Saca tus pins y lucha

El sistema de combate combina el uso de pins con la realización de movimientos en pantalla. La mezcla de acción y estrategia está muy ajustada.

Casi una novela

Las conversaciones entre personajes son uno de los elementos más importantes del juego. Se suceden continuamente, y tienen un estilo manga muy atractivo. Además, y por primera vez, podemos disfrutar de todos los textos en castellano, lo que nos permite seguir la intrincada historia con mucha más facilidad que en DS.





La traducción está a un gran nivel, con multitud de expresiones muy nuestras.

EL MODO COOPERATIVO PERMITE QUE DOS JUGADORES COMBATAN A LA VEZ CONTRA EL RUIDO

Combinar estos pins e, incluso, pasar un Joy-Con a un amigo para que nos ayude, hace que los combates sean profundos y divertidos, aunque ahora transcurren en una única pantalla.

Un gran lavado de cara

Los gráficos han sido totalmente remodelados. en su salto a Switch. La definición es mucho mayor, lo que nos permite disfrutar como nunca de su genial estilo anime. También la banda sonora, con muchos temas de corte J-Pop, suena de cine, e incluye acertadas versiones remix. Para rematar, **incorpora un área totalmente nueva**, accesible tras completar la aventura, y que prolonga la ya de por sí extensa duración. De todos modos, igual que el original, la obra de Square-Enix no entiende de medias tintas: o lo amas o lo odias. Si os gusta el rol, la cultura japonesa y no os importa que el desarrollo sea muy pausado (con inacabables diálogos), es un indispensable. En cambio, si lo vuestro son las experiencias más "moviditas", es posible que no os convenza.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Preciosos a nivel artístico y con una definición exquisita.

Diversión ★★★
El ritmo es lento, pero cuando se le coge el punto, atrapa.

Sonido ★★★
Destacan las geniales melodías de pop nipón. No tiene voces.

Duración ★★★
Reservad más de 50 horas si queréis conseguir todo.

La sorprendente historia. Su peculiar estilo artístico y musical. El uso de los pins.

El lento ritmo y las numerosas conversaciones pueden resultar tediosas.

Nuestra opinión

Un juego que merece la pena descubrir

Se trata de una aventura única que, ahora, traducida y con mejor control y gráficos, lo da todo en Switch. No es para todo el mundo, pero, si os atrevéis con ella, puede que os marque.

Te gustará...

Menos que...



South Park: Retaguardia...

Y más que...



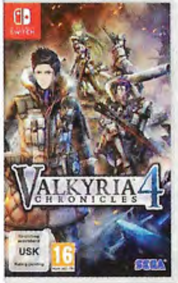
I am Setsuna

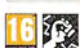
Total

84

EL DATO
Tras el videojuego, se adaptó el universo al manga y al anime, grandes complementos de la historia.

10 de marzo. Por fin hemos entrado en territorio imperial.





Género **Estrategia**
Compañía **SEGA**
Jugadores **1**
Precio **59,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **11,4 GB**



Argumento
La Federación Atlántica y la Autocrática Alianza Imperial del Este están en guerra. Como miembro del Escuadrón E, tenemos que poner nuestro ingenio sobre el tablero para salir victoriosos. Cuidar de los compañeros y elegir la mejor opción son nuestras mejores armas.

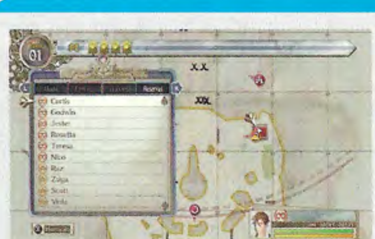
Valkyria Chronicles 4

Estrategia para llevarnos fuera de casa

La saga Valkyria Chronicles, una de las más potentes de SEGA estos últimos años, por fin se estrena en Nintendo. Lo hace a lo grande, con una entrega que mantiene la esencia de la saga y que, pese al número cuatro del título, acoge a todo tipo de jugadores. **No es necesario haber jugado a ninguna entrega previa**, ya que es un retorno a los orígenes de la franquicia.

Guerra alternativa

Como comandantes del Escuadrón E de la Federación Atlántica, con el soldado Claude a la cabeza, nuestro deber es guiar a un grupo de soldados a través de las líneas del Imperio para poner fin a la guerra. Valkyria Chronicles 4 recoge el testigo del primer juego de la saga, pero lo hace desde otro punto de vista. Se trata de una **reinterpretación de la Segunda Guerra Mundial** en la que controlamos, directamente, a un grupo de soldados con habilidades muy distintas. Claude y sus amigos de la infancia (Kaz, Kai y Riley) son los protagonistas de una historia que tiene un gran peso. Esta se desarrolla en **diferentes misiones que nos llevarán entre 25 y 35 horas**. La mecánica de juego es simple: antes de cada misión tenemos que conocer a los miembros del pelotón, descubriendo sus habilidades para, cuando estemos listos, pasar al mapa en el que se desarrolla. Estudiarlo, ver las zonas elevadas y las coberturas, así como la disposición del enemigo, es vital para asegurar la victoria. Una vez hemos hecho la parte "estratégica", es el momento de pasar a la acción, controlando a cada personaje, por turnos, en tercera persona. Podemos movernos libremente por el mapa y disparar a los enemigos,

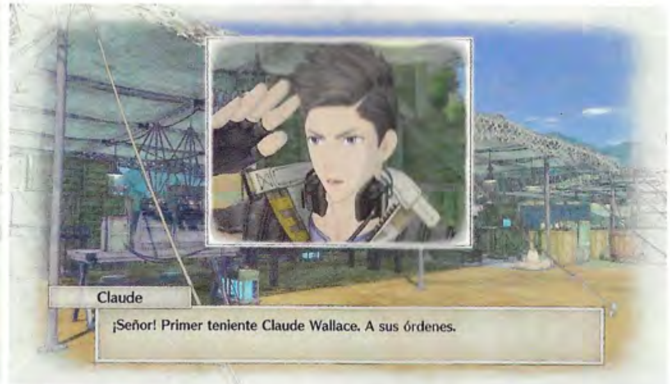


¡Saludos, capitán!

Antes de cada misión, o incluso entre medias, es muy importante echarle un ojo al "tablero de juego", al mapa. Desplegar tropas de forma adecuada marca la diferencia entre la victoria y la necesidad de repetir la misión.



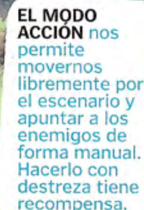
Visualmente es de fantasía gracias a un motor gráfico que imita los trazos de un lienzo. En todo momento parece que jugamos con las páginas de un manga.



La parte "rolera" también tiene su importancia. Conocer nuestras tropas, entablar relaciones y gestionar el equipo es de gran ayuda para afrontar las misiones con garantías.

Mezcla de géneros

Gestión, estrategia y puntería se dan la mano en un sistema de combate que premia al que tiene habilidad, pero también al que sabe armar a sus tropas.





EL MODO ACCIÓN nos permite libremente por el escenario y apuntar a los enemigos de forma manual. Hacerlo con destreza tiene recompensa.

LA MUNICIÓN es esencial y no podemos malgastarla. Controlar lo que queda es vital para no quedarnos vendidos a mitad de un tiroteo.

Para darle al "coco"

La estrategia es una parte vital del juego y, utilizando el tiempo de cada turno, hay que calcular cada movimiento para que las partidas no se compliquen más de la cuenta. Los granaderos, la gran novedad de esta entrega, nos harán modificar la táctica y pensar nuevas formas de atacar, y defendernos, en las misiones avanzadas.



Controlar la altura y coberturas es fundamental para salir victoriosos.

FASE EN UN TANQUE, MISIONES SUICIDAS, ACCIÓN A MONTONES Y "SIGILO" SE DAN LA MANO EN UN JUEGO MUY COMPLETO

pero hay que tener cuidado. Cuando pasa nuestro turno es el enemigo el que "mueve ficha", y la inteligencia artificial rival... ¡es implacable! Por eso, la fase de despliegue de tropas es muy importante, y debemos tener en cuenta el tipo de arma que tenga cada personaje para elegir la mejor ubicación en todo momento. Un error y lo estaremos enviando a una muerte segura.

Derrocha personalidad

El responsable del apartado visual tiene nombre propio. Se trata de CANVAS, un veterano motor gráfico sobre el que se sustentan todas las entregas de la saga y sobre el que parece que no pasan los años. **Es un lienzo en movimiento, y el sonido no se queda atrás.** Tenemos voces en inglés y japonés, y una banda sonora que os pondrá la piel de gallina en más de una ocasión. Tanto en el modo TV como en la pantalla de Switch luce de maravilla, y es una gran noticia, ya que, debido a su ritmo pausado, es de esos juegos que dan ganas de sacar a la calle para disfrutarlo donde queramos. Si os gusta la estrategia, la acción por turnos y las buenas historias, no os va a defraudar.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Precioso en todos los sentidos con un estilo artístico único.

Diversión ★★★
Buena curva de dificultad y un diseño que nos hace pensar.

Sonido ★★★★
Las voces son acertadas y la BSO es una auténtica maravilla.

Duración ★★★
Unas 30 horas, aunque depende de si nos atrancamos... o no.

Textos en español. Se adapta muy bien a Switch. El arte es de pura fantasía.

El humor japonés es muy "especialito". Situaciones algo lentas e IA rival muy dura.

Nuestra opinión

Una bella historia de guerra y amistad

Estamos ante un relato triste, pero a la vez épico, en el que los personajes y el sistema de combate nos tendrán frente a Switch durante decenas de horas. Está claro que nos ha conquistado.

Te gustará...

Menos que... Xenoblade Chronicles 2

Y más que... Earthlock



Total

87



Aquí se viene a sufrir. Mega Man 11 no hace concesiones y despliega una dificultad bastante elevada desde el primer minuto de juego. ¡No te rindas!



Nuevas armas. Nuestro robot estrena varias habilidades en esta entrega, y además están las armas que va incorporando al terminar niveles, como este Block Dropper.







Nintendo eShop



Género **Plataformas**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1**
Precio **29,99€**
Idioma **Español/Inglés**
Tamaño **2,1 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★★

Valoración

Tan duro como bien diseñado, Mega Man 11 compensa casi una década de espera. Una pequeña joya con un precio irresistible.

Total
86

Mega Man 11

El mito ha regresado, junto a su legendaria dificultad

Tras protagonizar dos recopilaciones en los últimos meses, el romance de Mega Man con Switch continúa con una nueva aventura, **la primera versión "clásica" del personaje en ocho años.** Mega Man 11 tiene todo lo que ha convertido al robotín de Capcom en una leyenda. Nos espera el enfrentamiento contra ocho jefazos (más algunos duelos finales que no os vamos a desvelar), precedidos de unos niveles plataformeros de lo más desafiantes. Eso sí, por suerte volveremos a contar la colaboración del Dr Light, Rush y Birdie, además de **una ayudita diaria gracias al amiibo de Mega Man.**

Correoso como él solo

El juego ofrece cuatro niveles de dificultad, aunque el segundo de ellos, Amateur, ya es bastante duro, mientras que el Normal sería directamente el Difícil en una entrega clásica de NES. También podemos elegir el Novato, pero dado que ofrece vidas infinitas, debería ser el último recurso, ya que sería un pena dilapidar el juego en unas horas. Capcom **ha incorporado un nuevo gadget, bautizado como Doble Mega,** que nos permite ralentizar brevemente el tiempo o aumentar nuestra potencia de disparo. Tendremos que usar con mucha cabeza estos dos poderes, porque los niveles se han diseñado acorde a ellos. Agotarlos en mal momento, sobre todo el de ralentizar el tiempo, equivaldrá a una dolorosa derrota. **Mega Man 11 es tan hermoso como exigente**, y una vez más, es más que recomendable el uso del Mando Pro, dada la precisión con la que tendremos que ejecutar los saltos. En ocasiones, el juego llega a ser desesperante, ¡pero no hay que rendirse! El futuro del mundo está de nuevo en nuestras manos.



¡Vaya jefazos! Como siempre, al derrotar a un jefe nos haremos con un nuevo poder que podremos utilizar contra sus compañeros. Elegir bien el orden de las fases nos facilitará la tarea.





Las habilidades especiales causan mucho daño si pulsamos los botones adecuados en el momento preciso. Además, las invocaciones nos ayudarán en momentos tensos.



¡Hay hueco para cualquier burrada! Desde el comienzo del juego, con la elección de clases, queda claro que es un juego para adultos. Y algunos secundarios tienen miga...





Nintendo eShop



Descargas NS



Género **Rol por turnos**
Compañía **Ubisoft**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **5,8 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★

Valoración

Es un juego solo para adultos, pero también un RPG creado por unos maestros del género. No podemos parar de reír.

Total
86

South Park La Vara de la Verdad

Rol del bueno con un salvaje sentido del humor

Humor absurdo, crítica social, chistes escatológicos, burradas varias y una jugabilidad exquisita se mezclan para dar vida a **uno de los mejores juegos de rol por turnos** del catálogo de Switch.

Una burrada deliciosa

Encarnamos a un niño nuevo en la ciudad que se topa con una épica batalla entre dos bandos de niños: los elfos y los humanos. Todo forma parte de un juego de rol que se les ha ido de las manos, pero nosotros nos unimos a la fantasía del lado de los humanos. Los elfos nos han robado la Vara de la Verdad, y hay que recuperarla. Emprendemos, así un **viaje de unas 15 horas por un juego de rol puro y duro**. En todo ese tiempo no se nos borra la sonrisa de la cara, tanto por las burradas que vemos, como por la crítica que hay a... ¡todo! El sentido del humor de la serie está presente, y el juego no deja títere con cabeza en lo que a sexo, política o religión se refiere. También se ríe del propio medio del videojuego y de algunos elementos del rol clásico que nos parecen totalmente normales. Además del humor gamberro, encontramos un sistema jugable muy sólido. **Los combates son por turnos** y encontramos todos los elementos clásicos: invocaciones, pociones, objetos de recuperación, bonificaciones, pérdida de turnos, ataques especiales... Las posibilidades son inmensas y, además, en cada ataque tenemos la opción de pulsar "A" o "Y" en el momento preciso para aumentar el daño. A medida que avanzamos, equipamos a nuestro personaje con nuevos objetos y combatimos contra enemigos más difíciles, descubrimos que **el sistema de combate podría pertenecer a cualquier joya del rol clásico**. Audiovisualmente es una delicia, y en todo momento parece que estamos ante un capítulo de la serie. Además, se juega genial tanto en la tele como en la pantalla de Switch. Si queríais un juego de rol "a la antigua", lo habéis encontrado.





Final Fight es uno de los padres del género, y un juegazo que no nos cansamos de rejugar. Igual que The King of Dragons, Captain Commando o Knights of the Round.



La galería está llena de artes finales y bocetos de cada uno de los siete títulos, e incluye unas ilustraciones especiales diseñadas expresamente para este súper pack.







Nintendo eShop



Descargas NS



Género **Beat 'em up**
Compañía **Capcom**
Jugadores **1-4**
Precio **19,99 €**
Idioma **Inglés/Japonés**
Tamaño **809,50 MB**

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★

Valoración

Un pack de ensueño para muchos, al que, si bien le faltan modos (y títulos), garantiza horas de diversión retro multijugador.

Total **78**

Capcom Beat' em up Bundle

Codo con codo, a pegarnos con todo el barrio

En pleno auge de los salones recreativos, a mitad de los 80, juegos como Renegade o Double Dragon sentaron las bases de un nuevo género, el "beat 'em up", algo así como "patéalos". Para el cambio de década, los patrones quedaron claros: multijugador cooperativo, variedad de personajes, trama sencilla, y recorrido por cortos niveles, llenos de enemigos clónicos, que acaban con grandes jefazos. Con permiso de SEGA, y sus Golden Axe y Street of Rage, hubo una marca que destacó sobre el resto.

Sello de calidad

Capcom lanzó una serie de joyas que devoraron nuestras monedas de cinco duros entonces, y que aún hoy entretienen gracias a **una excelente jugabilidad, un gran apartado sonoro, y un multijugador fantástico**. El pack que ahora llega a Switch contiene los siguientes **7 clásicos**: Final Fight (1989), The King of Dragons (1991), Captain Commando (1991), Knights of the Round (1991), Warriors of Fate (1992), Armored Warriors (1994) y Battle Circuit (1997). Estos dos últimos son bastante más flojos que los anteriores, pero tienen la particularidad de debutar en consola, mientras los más destacados llegaron en su día a Super Nintendo... con adaptaciones muy inferiores a estas, claro está. Aquí hablamos de **ports perfectos de las recreativas,** con algunas opciones adicionales para sacarles todo el partido. Para empezar, el multijugador es total (una consola, comunicación local, y en red), pero además podemos configurar totalmente la dificultad y guardar la partida. **Lo que no trae son filtros gráficos,** es una pena, ya que podría lucir al nivel de las series ACA, y sin embargo lo hace con un enorme pixelado que aguanta mucho mejor en portátil que en la tele. También hay ausencias, como Cadillacs & Dinosaurs, pero sin duda son juegos geniales, ideales para jugar en compañía... y a un precio fantástico.



Hasta cuatro jugadores, según el juego, pueden unirse a la pelea. ¡Y solo hace falta un Joy-Con por persona! Además, como en el salón recreativo, podemos entrar en cualquier momento.

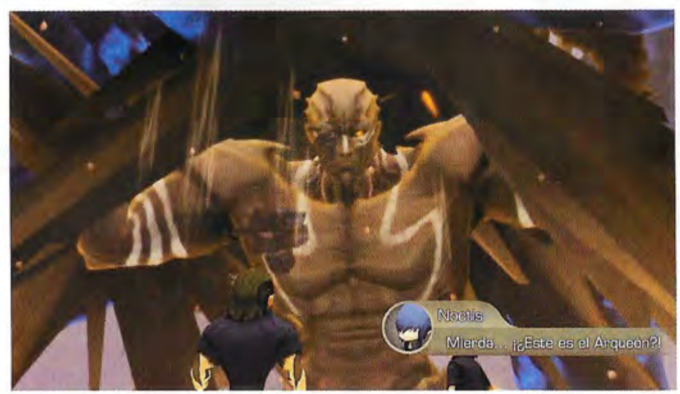




Los combates son el alma de la saga, aunque aquí son en tiempo real y la consola maneja a nuestros compañeros. Los combos se activan durante las peleas pulsando B.



Regalia, el coche de Noctis, es el quinto protagonista de la historia. En esta Pocket Edition HD se deja conducir de una forma limitada, solo durante las intros de los viajes.





Nintendo eShop





Género	**RPG de acción**
Compañía	**Square Enix**
Jugadores	**1**
Precio	**29,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**3,4 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★

Valoración

Un "action RPG" agradable, pero que no explota las posibilidades de Switch. Nos deja con ganas de jugar al "grande".

Total **79**

Final Fantasy XV Pocket Edition HD

Un viaje menos épico de lo que nos habían contado

Square Enix lanza en Switch la versión HD de aquella reducción para móviles de Final Fantasy XV que se estrenó hace ya unos meses. La Pocket Edition HD adapta el juego de 2016, pero en filosofía portátil, reducido a la mínima expresión gráfica actual, y pensado para jugadores ocasionales o poco experimentados en el género.

Es Noctis, pero "peque"

Desde luego, estamos ante un buen "action RPG" que **emociona en muchos tramos... pero que no quita el aliento como la versión original**. Eso sí, mientras compartimos el viaje hacia la restauración de la corona del Reino de Lucis, junto a Noctis y su panda, logramos encontrar suficientes detalles resultones que nos animan a completar sus cerca de veinte horas. Tenemos 10 capítulos, 65 habilidades, 13 armas especiales y un sistema de control clásico para las batallas en tiempo real, alejándose (¡menos mal!) del control táctil que tuvo en móviles. Podemos luchar usando diferentes armas e intercambiarlas, ejecutar combos con nuestros compañeros, o incluso usar los míticos Piro, Hielo o Electro. Pero ojo, solo una vez por combate, por lo que hay que gastarlos con cabeza. Cada capítulo se estructura en diferentes **misiones de avance lineal muy directo**, así que no nos vamos a perder dando vueltas por sus caricaturizados escenarios. Una pena la simplificación de todo el aspecto visual (y otros detalles), porque la historia engancha más que bien. Y es que este Final Fantasy XV "de bolsillo" termina por hacerse querer. A eso ayuda un gran doblaje en inglés, que potencia el carisma de los protas, y una estupenda ambientación musical. Con este RPG nos encontramos con el dilema de disfrutar sin prejuicios de una buena (aunque corta) entrega, aun con todo lo que se pierde por el camino, o, por el contrario, jugarlo pensando siempre en su hermano mayor... que es el juego que debiera terminar llegando a nuestra consola híbrida. Tras los Zelda y Xenoblade, ¿de veras está Switch para Pocket Editions de Final Fantasy?



Los grandes señores del Cielo y del Infierno nos esperan. Que se vayan preparando...



RPG DE ACCIÓN
BLIZZARD
2 DE NOVIEMBRE



De fuego y... ¡hacha!

La saga Diablo llega a Switch con la entrega más completa hasta la fecha. Una vez más, la historia estará ahí solo para dar contexto, ya que la verdadera protagonista será la acción. Exploraremos Santuario, acabando con ángeles y demonios, con personajes cuyas habilidades se contarán por decenas, ya sea en solitario o con amigos.

Diablo III Eternal Collection

A tortazo limpio contra el Infierno

Ha llovido muchísimo desde el lanzamiento de StarCraft en Nintendo 64 y, tras el infructuoso desarrollo de StarCraft: Ghost para GameCube, por fin **Blizzard vuelve a "casa"**. El primer juego de los norteamericanos vio la luz en SNES; y ahora regresan a Switch con una franquicia legendaria y uno de los mejores ARPG de los últimos años.

El Infierno nos temerá

La saga Diablo es una de esas que amas u odias. Parece no haber término medio, pero si caéis en sus redes, os hará pasar un gran rato. Bueno, varios cientos de buenos ratos, ya que **la rejugabilidad es una de las grandes bazas de la saga** y, sobre todo, de esta entrega. Tras llegar la edición estándar en otras plataformas, Switch recibirá la Eternal Collection, la más completa de Diablo III hasta la fecha. Podremos disfrutar de todo el contenido lanzado hasta ahora, además de ciertos elementos exclusivos de Switch. La historia no tiene demasiado misterio, pero aún así es un buen gancho para dar rienda suelta a la matanza. Resulta que los ángeles y los demonios forjaron hace milenios un oscuro mundo conocido como Santuario. Los humanos se establecieron allí y vivían (más o menos) en paz. Ahora, sin embargo, ambas facciones quieren ese territorio y solo nosotros nos interpondremos en su camino.




Con amigos la aventura será más divertida, ya que el descontrol será total. ¡Que tiemble el infierno!


Las habilidades tendrán que recargarse para poder ser lanzadas, y habrá que esperar al momento ideal para hacerlo.



TENDRÁ SIETE CLASES BIEN DIFERENCIADAS, DECENAS DE PIEZAS DE EQUIPO, Y CIENTOS DE ENEMIGOS CON LOS QUE ACABAR

Debemos ayudar a la humanidad y, para ello, habrá que elegir entre una de las siete clases de héroes que tendremos disponibles. **Cada clase tendrá sus propias habilidades (800 en total)** y su forma de atacar (cuerpo a cuerpo, a distancia, magias...). A medida que avancemos, podremos personalizar tanto las armas como las piezas de armadura gracias a las que encontremos por el mundo, las que suelten los enemigos al morir o las que forjemos en los pueblos. En total, tendremos por delante cinco actos que esconden secretos, cinemáticas espectaculares y enemigos salvajes, desde hordas de pequeñas criaturas hasta gigantescas bestias que serán bien duras de roer.

Secretos de Hyrule

En Switch tendremos contenido único, como un marco de la Trifuerza, alas especiales para nuestros caballeros, el cuco como animal de compañía y, sobre todo, **la poderosa armadura de Ganondorf**. Todo para cumplir mejor con el cometido de expulsar a los invasores. Además, todo será mejor si lo hacemos con amigos. Ojo, que podremos completar los cinco actos en solitario o en compañía gracias al **multijugador para cuatro usuarios tanto online como offline** a pantalla partida. Un Joy-Con para cada uno y... ¡a combatir! De hecho, los controles serán muy sencillos: gatillos para atacar, botones para magias y sticks para movernos y esquiva. La acción brutal está garantizada, ¿estáis preparados?

Primera impresión

- **Diversión durante meses gracias a su rejugabilidad.**
- **Ya que se ponen, una zona ambientada en Hyrule...**

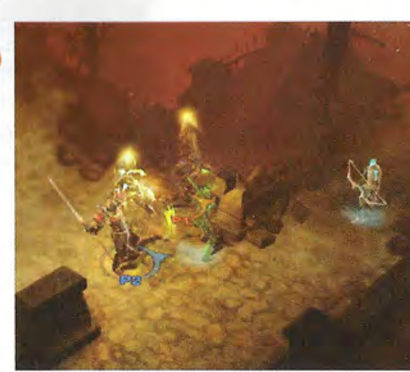



La armadura de Ganondorf para nuestros héroes nos vendrá de maravilla. Equipar las piezas más poderosas nos permitirá ser más efectivos contra los jefazos.



LLEGA EL REY ROLERO

La saga Diablo es referente en el universo de los juegos ARPG. Su estilo directo combina a la perfección con una historia que nos motiva lo justo para avanzar y acabar con miles de enemigos. Nos esperan cientos de horas de diversión en cualquier parte gracias a Switch.



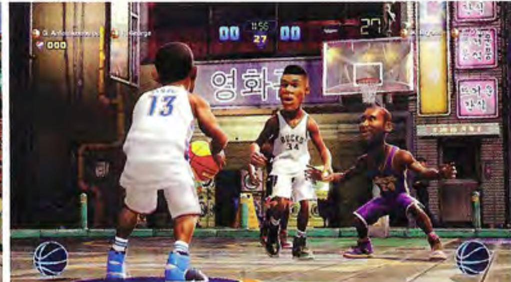


Las habilidades casi sobrehumanas de los grandes jugadores de la NBA se verán potenciadas. Este juego nos regalará momentos muy vistosos en la cancha.



El estilo artístico rebosa personalidad. Los rasgos más característicos de todos los jugadores de la NBA (míticos y actuales) estarán representados de forma caricaturizada.







NINTENDO SWITCH

- ARCADE
- TAKE-TWO
- 16 DE OCTUBRE



El arcade más puro

Partidos 2 vs. 2, modos de juego offline y online, partidos personalizados, y un total de 500 jugadores. Playgrounds 2 promete ser la experiencia de baloncesto arcade que llevábamos años esperando.

NBA 2K Playgrounds 2

Jugadores cabezones, listos para machacar el aro

Tras una primera entrega que ni siquiera tocó el tablero, 2K y Saber Interactive han estado entrenando para ofrecernos una secuela que apunta a conquistar el anillo del baloncesto callejero. ¿Sus bazas? **Una propuesta única en el género**, decenas de estrellas de la NBA... y un montón de movimientos imposibles.

Un estilo único

Playgrounds recuperó la esencia de los juegos de baloncesto arcade, estilo NBA Jam y, aunque de inicio no consiguió dar con la tecla perfecta, sucesivas actualizaciones le permitieron presentarse como un juego dinámico y divertido, que esta secuela promete superar en todos los aspectos.

En Playgrounds 2 podremos disfrutar de muchos modos de juego, para hasta cuatro jugadores, tanto online como offline, donde destacarán los modos personalizados y el modo campeonato. La jugabilidad se basa en partidos de dos contra dos que prometen ser una locura. Y es que **de lanzamiento contaremos con 300 jugadores**, pero en un futuro se añadirán otros 200, entre leyendas de la NBA y estrellas actuales. Cada uno tendrá su movimiento estrella fielmente representado, y **habrá un montón de elementos cosméticos** para personalizarlos. Si os gusta el baloncesto más realista, tenéis NBA 2K19, pero si queréis algo desenfadado y arcade, apuntad este Playgrounds 2: las risas estarán garantizadas.

Primera impresión

- **Muchísimo contenido.**
- **La "losa" del primer juego.**



El multi con cuatro jugadores promete ser la guinda de un compendio de modos online y offline para todos los gustos.



EL DATO
Fox McCloud, protagonista de la saga Star Fox, será exclusivo de la versión para Switch.



Los combates contra especies alienígenas serán frenéticos. Tendremos que buscar sus puntos débiles y elegir las armas más adecuadas para acabar con ellas.



En el sistema Atlas podrán tendernos una emboscada en cualquier momento. Esto hará que disfrutemos de espectaculares batallas de naves con una acción trepidante.



Visualmente será un juego muy llamativo con grandes diseños. Cada planeta tendrá su propia fauna e identidad, reflejada además en paletas de colores concretas.



El Arwing va a lucir mejor que nunca, y podremos controlarlo en todo momento. De hecho, será posible vivir la aventura con Fox McCloud de principio a fin. ¡Qué pasada!

NINTENDO SWITCH

- ACCIÓN
- UBISOFT
- 16 DE OCTUBRE



Aventura galáctica

Este nuevo juego de naves tiene la intención de revitalizar el género "toys to life". Como arma trae una propuesta jugable sorprendente, que conectará genial el juego con las figuras.

Starlink Battle for Atlas

Viaje interestelar con juguetes de verdad

La ciencia ficción nunca pasa de moda, y prueba de ello es la nueva propuesta de Ubisoft. La compañía francesa busca sorprendernos con un juego de acción y aventura al que habrá que conectar juguetes de una manera que no habíamos visto hasta ahora: configurando físicamente la nave. ¿Preparados para crear?

Combates y exploración

De la mano de un grupo de pilotos interestelares descubriremos el sistema Atlas, un conjunto de planetas que verá amenazada su tranquilidad por una malvada legión. Para defenderlo, tendremos que usar una serie de **naves modulares y pilotos que acoplaremos uno a uno al mando** gracias a una nueva base. Al hacerlo, veremos cómo las piezas que conectemos aparecerán en pantalla (alas, cañones...), lo que nos permitirá crear nuestro propio estilo de juego en tiempo real. ¡Simplemente sensacional! Pero esto es solo el principio. Nos llega un juego muy vivo, en el que **todo lo que hagamos tendrá consecuencias.** Ya sea al enfrentarnos a enemigos u otros pilotos, o al explorar y descubrir los exóticos planetas del sistema Atlas, el universo del juego estará en continua evolución. Más aún en la versión de Switch, que incorporará en exclusiva a Fox McCloud y su Arwing... y no como un extra aislado, sino que unirá bien la historia del juego con la del personaje. Ya no queda nada para ponernos a los mandos de nuestra propia nave.



Primera impresión

- **El Arwing es brutal. Tanto en pantalla como la figura.**
- **¿Suficientemente original?**



El fenómeno NEW SUPER MARIO BROS.

Cómo Nintendo rescató el clásico de los 80 para crear una nueva saga de superventas

➲ **MARIO** convierte en oro todo lo que toca, y esta franquicia no ha sido una excepción.



+info

Shigeyuki Asake dirigió los dos primeros NSMB, y participó en el diseño de las siguientes entregas, además de otros éxitos de la casa, como las dos partes de Splatoon.

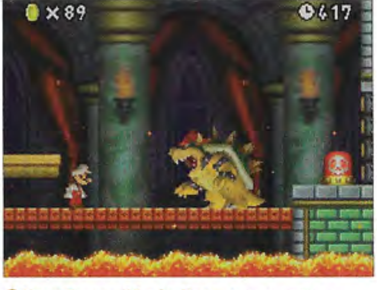
La genialidad de Nintendo radica no solo en innovar, sino en **bucear en su propio pasado para encontrar nuevas fórmulas** con las que enamorar tanto a los jugadores veteranos como a las nuevas generaciones. Y un buen ejemplo de ello lo encontramos en la franquicia New Super Mario Bros., que recibirá una nueva entrega en enero del próximo año. ¿Pero cómo empezó todo? Retrocedamos hasta principios de este siglo para contároslo.

Volver a las raíces

El éxito de Super Mario 64 en 1996 no solo revolucionó el género de las plataformas para siempre, sino que encauzó las siguientes aventuras del fontanero hacia las tres dimensiones. Pero Nintendo descubrió que, por el camino, se habían quedado atrás algunos fans de Super Mario, los más veteranos, que no **acababan de acostumbrarse a los entornos tridimensionales**. Por supuesto, estos aún podían disfrutar de diversos remakes de los Super Mario Bros. clásicos, pero echaban en falta alguna nueva aventura que mantuviera el desarrollo 2D de los originales, así que Nintendo EAD se puso a trabajar, y en el E3 2004 desvelaron al mundo New Super Mario Bros. para Nintendo DS. Bajo la supervisión de Shigeru Miyamoto, y la dirección de Shigeyuki Asuke, Nintendo EAD creó un juego que recuperaba el desarrollo 2D de los Super Mario Bros. originales, aunque utilizando gráficos poligonales que proporcionaron al equipo una mayor libertad para incorporar nuevas animaciones y poderes, incluyendo **la sorprendente Super Seta que convertía a nuestro amigo Mario en un auténtico gigante**. El juego no vería la luz hasta casi dos años más tarde, 2006, en mayo (EE. UU. y Japón) y junio (Europa). La respuesta del público fue abrumadora. De hecho, acabó siendo en **la tarjeta más vendida de la historia de DS**, con más de 30



➲**El uso de polígonos** dio alas a los diseñadores de Nintendo. Una buena muestra fue la incorporación de la Super Seta, que convertía a Mario en un coloso.



➲**New Super Mario Bros.** fue un continuo homenaje al clásico de 1985. Para muestra, el duelo contra Bowser. Nostalgia y diversión se daban la mano.

Las hermanas Cruz y New Super Mario Bros. 2

Para la campaña publicitaria de New Super Mario Bros. 2 Nintendo reclutó a las hermanas Cruz, Penélope y Mónica, las cuales protagonizaron un divertido spot, rodado en dos idiomas, que se emitió por todo el planeta.



Cronología New Super Mario Bros

• 2006
DS
New Super Mario Bros.



• 2009
Wii
New Super Mario Bros. Wii



• 2012 (agosto)
3DS
New Super Mario Bros. 2





A partir de la entrega Wii la saga New Super Mario Bros. incorporó el juego cooperativo para cuatro jugadores simultáneos. Padres e hijos, veteranos y noveles, compartiendo horas de diversión frente al televisor.

millones de unidades despachadas, según las últimas cifras desveladas por la propia Nintendo (en marzo de 2018).

Revolución multiplayer

Ante semejante éxito, Nintendo no tardó en dar luz verde al desarrollo de una nueva entrega. En ella, Miyamoto pudo saldar una cuenta pendiente que tenía con la saga Super Mario desde sus orígenes: **la incorporación del multijugador**. New Super Mario Bros. Wii desembarcó en la consola de sobremesa en noviembre de 2009, incorporando nuevas vías de diversión a una fórmula que ya contaba con varias décadas sobre sus espaldas. La filosofía de Wii (reunir a la familia frente al TV) quedó fielmente plasmada en esta secuela, en la que podían participar hasta cuatro jugadores simultáneos, encarnando a Mario, Luigi y una pareja de Toads, jugando con el mando en horizontal. Para que nadie quedara fuera, Miyamoto se aseguró de



Un toad volador echando una mano a Mario.



El modo cooperativo es un auténtico vicio.



Una estampa clásica de Super Mario World.

DESCUBRIERON QUE LOS JUGADORES MÁS VETERANOS NO SE ACOSTUMBRABAN A LOS ENTORNOS TRIDIMENSIONALES

Mitos plataformeros de Nintendo

Aunque Mario y su universo siempre han sido los emblemas de Nintendo, el gigante japonés también ha alumbrado en el pasado otras obras maestras de las plataformas 2D que merece la pena recuperar. Las consolas virtuales y el NES NSO de Switch nos lo ponen fácil.



KID ICARUS El clásico de NES tuvo dos secuelas, la última para 3DS.



YOSHI El compinche de Mario acabó protagonizando sus propios juegos.



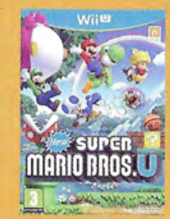
KIRBY La adorable mascota de HAL Laboratory ha dado décadas de diversión.





ICE CLIMBER Una odisea vertical protagonizada por Popo y Nana.

• 2012 (noviembre)
Wii U
New Super Mario Bros. U



• 2013 (20 de junio)
Wii U
New Super Luigi U

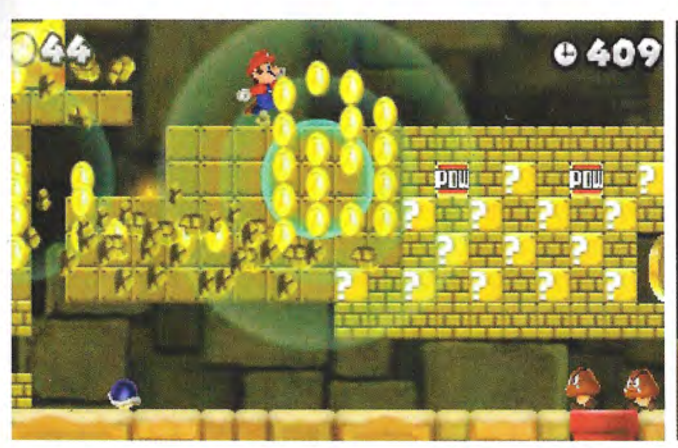


• 2019 (11 de enero)
Switch
New Super Mario Bros. U Deluxe





New Super Mario Bros. fue el primer juego de mecánica 2D de Mario (remakes al margen) desde 1992, el año del lanzamiento de Super Mario Land 2: 6 Golden Coins.



La recolección masiva de monedas se convirtió en una de las señas de identidad de la saga, y llegaría a sus mayores cotas en la entrega para Nintendo 3DS

2013: el año de Luigi

Hace ya cinco años que Nintendo quiso rendir homenaje al hermano de Mario. Además de lanzar Luigi's Mansion 2 para 3DS, le convirtió en el protagonista de New Super Luigi U, un juego independiente con 82 nuevos niveles que se distribuyó como DLC, en físico (solo durante 2013) y en forma de pack junto a New Super Mario Bros. Si te lo perdiste, tranquilo, porque va a estar incluido en la inminente reedición de Switch.



EL CACO GAZAPO debutó aquí como personaje jugable, ya que no estaba Mario.



LOS NIVELES se diseñaron acorde a las habilidades de Luigi (como su mayor salto).



EL CRONO era implacable: apenas teníamos 100 segundos para acabar cada nivel.



TRAS EJERCER de cazafantasmas, Luigi volvió a demostrar que podía ser la estrella de un juego.

incorporar **todo tipo de ayudas a los jugadores más novatos**, incluyendo una "Super Guía", un bloque verde que aparecía cuando el jugador perdía 8 vidas seguidas y daba a la CPU el control del personaje (en el modo de juego para un jugador). New Super Mario Bros. Wii añadió nuevos poderes y rescató a personajes clásicos de la franquicia, como los Koopalings, los siete secuaces de Bowser. Una vez más, la jugada resultó redonda a nivel comercial, con **otros 30 millones de unidades vendidas**.

De vuelta al formato portátil

En agosto de 2012 la franquicia debutó en Nintendo 3DS, con New Super Mario Bros. 2, un cartucho que podríamos rebautizar como "Coge el dinero y corre". Había que recoger nada menos que un millón de monedas, solo o junto a un segundo jugador en modo cooperativo. Por suerte, contamos con la flor dorada (que convertía en monedas todo lo que pillaba), el bloque dorado (que nos poníamos en la cabeza), y el arco dorado. Todo encaminado a engrosar la cuenta bancaria de los hermanos fontaneros. Una locura que llegaba a su apogeo en el nuevo modo Fiebre del oro. **New Super Mario Bros. 2 fue otro descomunal éxito comercial**, con 12,7 millones de copias vendidas, superando incluso las cifras de Super Mario 3D Land. Era evidente que el público seguía enamorado de los

El resurgir de las 2D

El lanzamiento de New Super Mario Bros., y sobre todo, su espectacular éxito comercial, demostró a la industria que las plataformas 2D no estaban muertas. Esto se hizo aún más evidente con la entrega de Wii, capaz de reunir a grandes y pequeños frente al televisor. Ubisoft tomó buena nota de aquello, y en 2011 el equipo liderado por Michel Ancel recuperó al entrañable Rayman (uno de los primeros éxitos de la compañía francesa) para que protagonizase un deslumbrante plataformas 2D titulado Rayman Origins, un juego fuertemente inspirado en New Super Mario Bros. Wii. El homenaje fue aún más allá en el Rayman Legends de Wii U, que incluía trajes de Mario y Luigi para Rayman y Globox.



RAYMAN vestía el peto y la gorra de Mario en el Rayman Legends de Wii U, lanzado en 2013.



La franquicia rescató enemigos de las anteriores aventuras de Super Mario, algo que sin duda hizo las delicias de los fans más veteranos del personaje.

La franquicia en la eShop

Si os perdisteis la oportunidad de disfrutar de esta magistral saga de plataformas, podéis encontrar sus cinco entregas en la eShop de Nintendo.

Juego	Año	Consola	Disponible en	Precio
NEW SUPER MARIO BROS	2006	DS	Wii U	9,99 €
NEW SUPER MARIO BROS.	Wii	2009	Wii U	19,99 €
NEW SUPER MARIO BROS. 2	2012	3DS	3DS	44,99 €
NEW SUPER MARIO BROS. U + NEW SUPER LUIGI U	2012-2013	Wii U	Wii U	24,99 €

EN ENERO LLEGARÁ UNA NUEVA ENTREGA, NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE, EL DEBUT DE LA SAGA EN NINTENDO SWITCH

Mario en 2D, así que Nintendo apenas tardó unos meses en lanzar una nueva entrega, la primera para Wii U.

Y ahora, con los Mii

New Super Mario Bros. U recuperó la diversión para cuatro jugadores del clásico de Wii, con la novedad de poder jugar con nuestro Mii, además de con Mario, Luigi y los Toads. Además, **podía entrar en liza un quinto jugador** en el modo Partida Turbo, y usar la pantalla táctil en Caza de monedas, dos modos que hacían uso del Wii U Gamepad. Entre las genialidades que ofrecía estaba la aparición del Caco Gazapo y la vuelta del champiñón pequeño. New Super Mario Bros. U se convirtió en el tercer juego más vendido del catálogo de Wii U, con 5,77 millones de unidades vendidas, apenas 100.000 menos que Super Mario 3D World. Y eso sin sumar las ventas de New Super Luigi U, el homenaje que la compañía rindió al "hermanísimo" tanto en forma de DLC como en disco independiente.



En aquel remoto 1985 ninguno podíamos imaginar que llegaríamos a ver semejantes gráficos en un Super Mario Bros.



El Caco Gazapo ha sido uno de los últimos, y más encantadores fichajes de la franquicia.

Y en enero, mucho más

El 11 de enero de 2019 llegará a las tiendas **el debut de la saga en Nintendo Switch, New Super Mario Bros. U Deluxe**, que incluirá New Super Luigi U (con lo que la cifra de niveles se disparará a los 164) y la incorporación de Toadette como personaje jugable. Este Toad femenino tendrá la capacidad, al equiparse con la Super Corona, de transformarse en Peachette. **Miyamoto no pudo incluir a Peach en la entrega de Wii por problemas técnicos**, y ahora ha podido resarcirse. ¡Vaya homenaje a Super Mario Bros. 2! Veremos si bate los records de ventas de sus predecesores. Más expectación no ha podido levantar.

La Súper Corona

Una de las mayores sorpresas que deparó el Nintendo Direct del pasado 13 de septiembre fue la aparición de Toadette como uno de los personajes seleccionables del inminente New Super Mario Bros. U Deluxe. Ya estábamos familiarizados con este personaje tras su aparición en diversos entregas de Mario Kart o Capitán Toad: Treasure Tracker. Lo que desconocíamos es su habilidad para transformarse en un nuevo personaje, Peachette, tras recoger la Super Corona. Peachette no solo tiene la apariencia de Peach, también puede planear como ella por el aire, gracias a su falda.



TOADETTE tendrá el aspecto de siempre hasta que llegue la ocasión de recoger la Super Corona.



LA SUPER CORONA transformará a Toadette en Peachette, obteniendo habilidades clásicas de la princesa.

Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor las traerá.

Gemma Martín (prescindible)

Buenas, Revista Nintendo. Mi hijo tiene una duda: ha visto la contracubierta de la revista 312 y se ha fijado en un Yo-kai que precisamente es de un juego que todavía no está en Europa. ¡¿En serio habrá Yo-Kai de YO-KAI WATCH 3?! ¡¡Lo que están tardando en poner el juego, madre mía!!



En ese número llevamos el anuncio de las dos ediciones de YO-KAI WATCH: BLASTERS. Se trata de un juego que no corresponde a la saga principal, lo que llamamos un "spin-off", pero en este mismo número hemos podido anunciar lo que estabais esperando. Ahora sí, ¡llega YO-KAI WATCH 3! Se le espera para invierno. Algo que tenemos desde ya es el paquete gratuito "Brigada del Conejo Lunar" para BLASTERS, que está cargado de novedades.

Margarita Ferragut

Hola, tengo 12 años y mis padres me han dejado enviar una preguntita para vosotros. ¿Se puede empatar en Splatoon 2? Es que mi equipo y yo perdimos de una décima. ¿Saldrá el año que viene un Splatoon 3 o será otra expansión? Enhorabuena con la revista.

¡Qué buena pregunta! Y la respuesta es... que no. La diferencia mínima es esa décima por la que perdiste, pero no se contempla el empate. Con respecto a Splatoon 3, aún está realmente lejos esa posibilidad.

LA PREGUNTA DEL MES

Jokin Gabiola

Hola RON, tengo una pregunta que me inquieta. En el Direct pudimos ver que habrá un pack de Nintendo Switch con Smash Bros. Ultimate, pero vi que no va a venir en formato físico, y que habrá que descargar el Smash Bros. Me parece bastante mal, ya que me gusta tener los juegos al alcance de mis manos para poder jugar al Smash si se rompe mi Switch , ¿va a haber un pack con el cartucho aunque sea aparte?



Efectivamente, el 16 de noviembre llegará a las tiendas un pack muy especial. Esta Switch tendrá una base decorada con ocho personajes de Super Smash Bros. Ultimate e incluirá dos Joy-Con especiales con el emblema de la saga. El pack contiene un código de descarga para el juego, que aparecerá automáticamente en la consola el 7 de diciembre. Es posible que diferentes tiendas ofrezcan un pack de la consola normal con el juego, pero esta Switch sólo se vende así. Preferir tarjeta o digital es cosa de cada uno, pero sobre un posible accidente de la Switch, piensa que ya puedes jugar a tus juegos digitales en otra consola. Solo tienes que cargar tu perfil. Si además cuentas con suscripción online, incluso se cargará tu partida por donde la dejaste.



Esta preciosa edición de Switch se venderá en un pack que incluye el código de descarga de Smash Bros. Ultimate.



En cuanto al crecimiento de este enorme juego, precisamente acaba recibir los últimos escenarios, y ya le quedan pocas armas. Las actualizaciones gratuitas están durando más de año, ¡eso es más de lo prometido!

Adrià Silva

¡Buenos días! Tengo un par de dudas. Breath of the Wild me está gustando mucho, por eso quería saber si Xenoblade Chronicles tiene dinámicas parecidas. Otra. Me gustan los juegos de exploración y puzles, pero no sé si vale la pena RiME, porque según dijisteis, tiene tirones constantes. ¿Afectan mucho a la jugabilidad? ¿Vale la pena? Gracias.

Xenoblade Chronicles 2 es más RPG que Zelda, que se mueve más en el terreno de la aventura, con puzles, mazmorras y acción muy directa. Coinciden en que son juegos enormes y preciosos, con buenas historias y grandes personajes. Sí que podríamos decir que, si te gustó Zelda (¡como a todos!), es

EL TEMA DEL MES

Minecraft para New 3DS

Apareció hace meses en un Direct y, desde entonces, nos habéis preguntado constantemente por él. Su fecha permaneció siendo un misterio todo este tiempo... ¡pero ya está aquí! Se publicó en la eShop el 20 de septiembre. Eso sí, de momento aquí nos quedamos sin edición física. Por otra parte, muchos os habréis encontrado con que, aunque os aparezca en portada, no os deja comprarlo. Esto se debe a que se trata de uno de los pocos juegos exclusivos de la gama New. Algo normal, teniendo en cuenta el enorme mundo abierto que contiene. De hecho, en principio fue una noticia sorprendente que fuera a salir. Eso sí, no esperéis una versión como a de Wii U o Switch. El control de mapa e inventario en la pantalla táctil está muy bien, pero el manejo del personaje es incómodo y el escenario apenas muestra lo que hay justo delante... mientras vemos crearse todo sobre la marcha. Además, carece de los extras de Mario y no tiene efecto 3D. Aún así, ¡es Minecraft! Y nos llega con un gran paquete de extras. Si vuestra única consola es una New 2DS o New 3DS, es una gran opción para llevarse esta experiencia en el bolsillo por 29,99 euros.




Minecraft en 3DS sólo es compatible con la familia "New" y no es tan potente como en Switch, claro.





muy probable que Xenoblade te enganche. Sobre RiME, aprovechamos tu pregunta para contaros las bondades del parche que salió tiempo después del análisis. Tal y como prometieron, ser arreglaron los tirones (sí que dañaban la jugabilidad) y fueron mucho más lejos. Hablamos de un total de 17 mejoras perfectamente perceptibles. Ahora sí que se disfruta de su poesía.

Pedro

¡Hola, Revista Nintendo! En el Super Smash Bros. Ultimate para Nintendo Switch, ¿se conseguirán todos los personajes en el juego, o habrá que comprar DLC? Gracias, espero vuestra respuesta.

Como aseguró el propio Sakurai, todos los personajes se podrán conseguir dentro del juego. Eso sí, habrá que ganárselo a pulso, que son muchísimos y empezamos con los 12 iniciales...

Pablo Correa

¡Muy buenas, RON! Tengo una duda que probablemente tendrá más gente. He oído que con la llegada de la temporada 6, ahora se permite el Crossplay entre Nintendo Switch y PlayStation 4 en Fortnite. ¿Es eso cierto?

¡Totalmente cierto! PS4 era la única consola que creaba incompatibilidad con el resto. Ahora podemos jugar desde Switch junto a usuarios de cualquier otra consola o PC.



Felipe Manzaneque

Buenas, RON. Quería saber si hay alguna posibilidad de que salga para Switch algún juego de móvil. Sé que Pokémon GO sería imposible, pero Animal Crossing Pocket Camp o Super Mario Run sí que podrían. Como Pokémon Quest. Gracias.

Como bien dices, Pokémon Quest está en Switch y móviles, como le pasa a una buena cantidad de juegos indie, sobre todo puzles. La propia saga Layton, antes exclusiva de DS y 3DS pasó a móviles, y pronto pasará de ellos a Switch. Pokémon GO va a compartir ca-



racterísticas con los Let's GO, y ya están anunciados, tanto un Animal Crossing exclusivo, como un Mario 2D para Switch. Las ediciones móviles de estas sagas son más simples y limitadas, pensadas para partidas de poco tiempo.

¡PARTICIP@!



Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El cofre de los Lectores

El lugar al que llegan todos vuestros correos se abre un mes más, suena la melodía de Link... ¡y mirad cuántos tesoros escondía!

VUESTRAS COLECCIONES

¡No nos caben! Siempre tenemos que dejar fotos fuera, y eso es porque os encanta compartirnos vuestro amor por Nintendo.

Jairo Vázquez (9 años)

Javier (15 años)



Andreu Llop (10 años)



Iker

Mauro



Angelique Groh



Juan Jesús



Oscar (10 años) y Eric (7 años)

LA FRASE

Todas las revistas son historia, pero solo una es leyenda. Gracias.
Rodrigo Díaz

LA CARTA DEL MES

Hola, RON. Soy Jairo Salvà Escrivà y os contaré mi historia como nintendero, y por ende, como gamer. Hace un año y medio no sabía nada de videojuegos, nunca había jugado a nada. Pero un día fui a una librería. Mi padre me dijo "toma diez euros y cómprate lo que quieras". Casualmente vi la portada de Mario Kart 8 Deluxe, y no sé porque, me llamó la atención. Después, me puse a leer la revista. Me encantó.

Gracias a vosotros descubrí el maravilloso mundo de los videojuegos. Más tarde, conseguí una Nintendo Switch y muchos juegos.

LA IMAGEN

Aquí podemos ver a Canela entrenado para el nuevo Smash Bros. Ultimate, pero... ¿No se ha pasado un poquito?



Sergio Montes

VUESTROS TOPS

Estos son los luchadores que "Emex_904" pide para el nuevo Smash Bros.

1. Waluigi
2. Rex
3. Pyra
4. Bowsitos como luchador eco
5. Decidueye
6. Jibanyan
7. Steve (personaje de Minecraft Wii U)
8. Skull Kid
9. Paper Mario como luchador eco de Mr. Game & Watch
10. Cazador Monster Hunter

El MURAL del castillo

Entre el pique que tenemos con Mario Tennis Aces y el anuncio de New Super Mario Bros. Deluxe, nos han llovido los dibujos de Mario. Pero siempre hay hueco para todo, ¡incluso lo más retro!


Ariadna Mansilla (12 años)



Adrià Silva, 13 años


Adrián (11 años)



Clara Pérez (11 años)


Gabriel (10 años)



Hugo (11 años)


Izan (5 años)


Juanjo



Manuel Guiu (6 años)



Margarita Ferragut (12 años)



María Jesús Gil


Matías (6 años)


Nil Salgas Riba (7 años)

LOS ARTISTAS DEL MES

Andrés (13 años)

"Este es mi dibujo de Pikachu contra Mega Lucario, espero que os guste". Claro que nos gusta, Andrés. ¡Nos encanta! Si con 13 años ya dibujas así, nos podemos preparar para cuando seas todo un profesional.





Daniel López (15 años)

El padre de Dani nos envía este genial dibujo de su hijo con un precioso correo. Confiamos en que te hará mucha ilusión ver tu obra aquí, Dani. ¡Enhorabuena!



¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

Todo a:

revistanintendo@gmail.com



FORTNITE

¡EL RESURGIR DE LA OSCURIDAD!

La nueva y siniestra temporada de Fortnite he llegado cargadita de novedades y con una terrorífica temática que llega justo a tiempo para Halloween. ¡Incluso han decorado ya algunas zonas del mapa!

El invierno se acerca



Para combatir estos calores que tenemos aún en el mes de Octubre, llega **"La fresquera"**. Una nueva trampa que congelará tanto nuestros pies como los de los enemigos que pasen por encima, y que hará **que nos deslicemos en cualquier terreno que pisemos**. ¡Como Mario en sus niveles de hielo!

De peli de terror



Un nuevo objeto ha aparecido en las zonas corruptas del mapa y recibe el nombre de **Piedra de Sombra.** Su efecto da incluso un poco de miedo, y es que, al consumirlo... **¡nos convertimos en un espectro flotante!** Una auténtica pasada movernos por el mapa como un auténtico fantasma.

Finales aún más locos



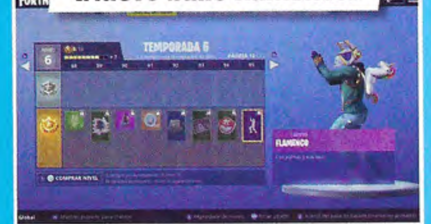
En la temporada 5 se introdujo un gran cambio con el que los últimos movimientos de la tormenta desplazaban la zona segura en vez de cerrarla sobre sí misma. Con la llegada de la temporada 6 esto se ha incrementado y el ojo de la tormenta se mueve ahora aún más lejos que antes. ¡Un 50% más!

¡Llegan las mascotas!



Huesete, Draco y Cami son las nuevas mascotas de Fortnite. **Se desbloquean subiendo niveles del pase de batalla** y disfrutan de estilos desbloqueables. Unas ricuras que se equipan como cualquier mochila y que nos siguen donde vayamos reaccionando a cada situación con geniales animaciones.

¡Nuevo baile flamenco!



El baile español traspasa fronteras. El flamenco se une al repertorio del juego para llenar de arte andaluz sus partidas. ¡Que a esta temporada tan sombría le hace falta colorido! Eso sí, si difícil es de aprender en la vida real, aquí no iba a ser menos... **¡Hay que llegar al nivel 95 del pase de batalla!**

Nuevo pase de batalla



Solo por adquirirlo ya obtienes 2 geniales skins y el acceso a los desafíos semanales. Desbloquea pavos, skins, bailes, mascotas... y la novedad de esta temporada: ¡canciones para la música del menú! Empléate a fondo y llega al nivel 100 para desbloquear a Lobuno, el legendario hombre lobo.





Todas las novedades de la gran actualización, los escenarios y las nuevas armas





Los consejos del profesor para solucionar tus dudas sobre Pokémon



EL MAPA CONTINÚA SU MUTACIÓN

De primeras no ha sufrido la grave metamorfosis que trajo consigo la anterior temporada, pero seamos cautelosos y esperemos acontecimientos...

- **El misterioso cubo que se hundió en Balsa Botín** el 19 de Septiembre ha emergido y se ha llevado consigo el islote de tierra que daba nombre a esa zona del mapa. **Ahora tenemos una isla flotante pegada a un cubo que se desplaza por el mapa** y a la que podemos subir gracias a una especie de **campo antigravitatorio** que la rodea. Este nuevo emplazamiento móvil parece estar visitando las zonas en las que se paró el cubo en la temporada anterior, para "activar" esas marcas rúnicas que fue dejando a su paso.
- Por otra parte, **en la colina más alta de Lomas Lúgubres ha aparecido de la nada lo que parece ser un castillo encantado.** Hay menos loot del que cabría esperar, pero sus muchos desniveles, escaleras y escondrijos ofrecen unas batallas de lo más frenéticas que han dotado de vida a una zona en la que antes era raro encontrar a algún rival.
- **En la otra punta del mapa, en Latifundio Letal, los maizales han florecido** por fin y podemos ocultarnos en ellos, ya que no se nos ve la cabeza ni estando de pie.
- Por si fuese poco, algunas zonas del mapa ya aparecen **decoradas para Halloween**... ¡se nos hace la boca agua esperando la fiesta!









¡FANTASMAS EN FORTNITE!

Las zonas corruptas (donde están las marcas rúnicas) **son ahora unas geniales fuentes de botín y el mejor lugar para encontrar las Piedras de Sombra.** El nuevo consumible nos convierte en un ente fantasmagórico que **nos otorga invisibilidad,** pero solo si nos quedamos totalmente quietos. Al movernos dejamos una estela algo más perceptible y no podemos disparar ni coger o usar objetos de ningún tipo. Pero sí que **podemos desplazarnos mucho más rápido y saltar mucho más alto,** por lo que nos puede venir de perlas para huir de la tormenta o llegar donde antes no podíamos. **El efecto dura un máximo de 45 segundos** y podemos desactivarlo cuando queramos dejando pulsado ZL. Otra interesante función es la "fase" con la que **puedes atravesar las paredes de un acelerón pulsando ZR.** Cuélate en los edificios sin ser visto o quédate quieto y sorprende a todo el que pase a tu lado. ¡Las posibilidades son infinitas!





SPLATOON 2 Ver.4

LOS DOS ÚLTIMOS CAMPOS DE BATALLA DE Splatoon 2

Tras más de un año de novedades, este mes llegamos a la escandalosa cifra de 23 escenarios disponibles. Una auténtica locura que acaba de presentar sus dos últimas incorporaciones al catálogo. ¡A disfrutarlos!

ESTUDIOS ESTURIÓN

Se trata del último mapa que se añadió al Splatoon de Wii U. Vuelve a llegar en el último bloque, y por supuesto lo hace con sus exclusivas características.

Estudios Esturión vuelve a ser el **único escenario en integrar propulsores** en el mapa. Al disparar a estas turbinas, algunas plataformas se desplazan para llegar al otro lado, y otras se elevan para alterar el mapeado. Un enorme territorio con **oportunidades para todas las armas por igual** y que, aun estando repleto de zonas para intensos combates a bocajarro, no deja de ser un escenario abierto y con buenas zonas para los más certeros cargatintas.



Los ingeniosos propulsores se mantienen desde la primera edición y dotan de vida al escenario llenando las batallas de ataques sorpresa y giros inesperados.

PUERTA DEL GOBIO

Y con sabor agridulce nos encontramos con el último mapa de Splatoon 2. Todo un acontecimiento que corona una impresionante lista de escenarios.



La disposición del mapa en pendiente favorece la buena visión desde la base de ambos equipos. Pero ten en cuenta que si tú los ves a todos... ¡todos te ven a ti!

En esta ocasión, las bases no se encuentran una frente a otra, sino que se sitúan a ambos lados de la zona central y sin poder ser invadidas por el rival. De nuevo estamos ante un mapa versátil con **una inclinación que favorece a las armas de largo alcance** y con amplias zonas que dan mucho juego a los rodillos y a los pistoleros más intrépidos. No faltan los elementos tras los que ocultarse ni las siempre molestas paredes impermeables. Ojo con las caídas al agua que se dan tanto en los bordes como en las aberturas del escenario.



¡Y SIGUEN LLEGANDO ARMAS NUEVAS!

Increíble, pero cierto... ¡El catálogo de Jairo llega este mes a las 105 armas! Si encima sumamos que fuera de su tienda podemos conseguir las 9 armas de élite, más la Pistola Octariana... ¡Y esto todavía no ha acabado!









DERRAMATIC BAÑO

Disparo de cuatro burbujas que rebotan en el suelo y la pared, y con un daño de 30 puntos cada una. Su alcance es una pasada y tiene tanque para hasta 12 disparos... ¡48 burbujas! **Telón de tinta y Atormentador.**

EXTINTADOR SP

Cargar el disparo a tope lleva su tiempo, además de un tercio de nuestro depósito... pero su increíble cortina de tinta lo pinta todo a una distancia brutal... y durante casi 5 segundos seguidos. **Bomba trampa y Blindaje.**

SUBTRALLADORA 47

Su doble carga súper rápida se mantiene incluso mientras buceas, y su tanque de tinta da para el doble que el del Extintador SP. Eso sí, su ráfaga dura mucho menos y el alcance es menor. **Localizador y Esfera Tintera.**

MOTATRONIC DUAL BLANCO

Permite rodar hasta cuatro veces y sin dejar de disparar. Su potencia de impacto no es de lo mejor, pero en las manos adecuadas es realmente letal. **Aspersor y Roborráfaga.**



JAIRO SE APUNTA AL MINIMALISMO

La nueva línea de armas Tonken irrumpe en cromópolis dispuesta a contrastar con todo. El corte clásico de su imagen en blanco y negro ya se conoce como la línea "elegante". Toma la base de las principales armas de cada familia para ampliar aún más la variedad en los kits de secundarias y especiales. Llegó al mercado en septiembre y, hasta la fecha, suma nueve piezas de armamento, algunas de las cuales incluso vienen con las nuevas armas secundarias y especiales de estreno este mes. Ve a ver al bueno de Jairo para que te dé la chapa con sus novedades, y comprueba si te llega el dinero para llenar tu arsenal de elegancia.

EL ARMA MÁS "GENIAL"

El último grito en Cromópolis lo pone sin duda la nueva arma especial... ¡Parece sacada de Dragon Ball!

No solo la pose recuerda a la de Goku cargando energía... ¡es que encima se alimenta de los gritos de ánimo de los compañeros! La "Genki Dama" de Splatoon 2 se llama **Bomba genializante**, y es más poderosa cuanto más veces gritéis "¡genial!" los miembros de tu equipo. Junto a ella se presenta la **Bomba carbónica**: una nueva secundaria que se puede cargar para que llegue a explotar hasta en tres ocasiones.



¡SPLATFEST 4.0!

Los festivales se reinventan y renuevan sus dos modos de juego.

En **normal** puedes entrar por fin con uno o dos amigos, y tu aportación se mide por la cantidad de territorio que pintes. El **desafío** es para lobos solitarios, y aquí sólo importa la cantidad de batallas que ganes. ¡A pintar!





⮉ **En la app Splatnet 2** aparece el top 100 de cada bando.

El consultorio del

Profesor Kukui



¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!

Para ponerse en contacto con nosotros solo tenéis que escribrirnos a:
revistanintendo@gmail.es

Los Pokémon Acompañantes

Tive Martínez

¡Alola, Profesor Kukui! Tengo dos preguntas: en el Pokémon Let's Go Pikachu!, mientras caminas, ¿te sigue tu pokémon inicial? La segunda es: ¿los ultraentes pueden megaevolucionar? ¡Muchas gracias!



Efectivamente, en "Pokémon: Let's Go, Pikachu!"y "Pokémon: Let's Go, Eevee!", siempre te seguirá tu Pokémon inicial. Pero ahora viene lo mejor de todo: ¡este no será el único Pokémon que podrá acompañarte! La primera criatura de tu equipo Pokémon, sea cual sea, te acompañará y podrá vivir la aventura junto a ti. Genial, ¿verdad?

En cuanto a tu segunda pregunta, hasta donde sabemos los profesores, los Ultraentes no son capaces de Megaevolucionar. Aunque, eso sí, siempre pueden llevar equipado un Cristal Z, con el que ejecutar un Movimiento Z, mucho más poderoso que un ataque normal.

El Misterio de Meltan

Pablo Pérez

¡Alola, Profesor! Me encontraba leyendo el consultorio del mes pasado, y se me ha venido a la cabeza una pregunta: hace unos días vi la imagen de un supuesto nuevo Pokémon, parecido a un Ditto, pero plateado, y con una tuerca por cabeza. ¿Es cierto que este es un nuevo Pokémon? ¿Es de la próxima generación? Muchas gracias por responder, me encanta esta sección

¡Qué buena pregunta, Pablo! Creo que todos nos quedamos con los ojos como platos cuando vimos aparecer a este curioso Pokémon. Todos los jugadores de Pokémon GO vieron sus dispositivos inun-



dados de esta misteriosa criatura al mismo tiempo, y días después, mis compañeros Oak y Willow comenzaron una investigación para descubrir de dónde ha surgido exactamente este Ditto "metálico". Lo que sabemos de momento es que es el número 891, y que su nombre es Meltan. Efectivamente, pertenece a una nueva generación de Pokémon, y todo apunta a que guarda alguna relación con los próximos juegos de Nintendo Switch; Pokémon: Let's Go, así que tendremos que esperar para descubrir más detalles.

Eso sí, otro dato que sabemos a ciencia cierta es que Meltan es un Pokémon legendario y singular, al igual que Mew, Celebi, Jirachi... ¿Te has fijado, Pablo, en lo pareci-

Pokémon del mes: Xerneas y su Psicocarga

Este mes vamos a hablar sobre uno de los legendarios más utilizados de esta primera etapa de Pokémon VGC: Xerneas. Además de ser la portada de Pokémon X, también es uno de los mejores Pokémon del formato, gracias a su ataque exclusivo Geocontrol y al objeto Hierba Única, que le permite ejecutar este movimiento en tan solo un turno, potenciando tanto su Velocidad como su Ataque Especial y Defensa Especial. Prácticamente todos los Xerneas se utilizan de la misma forma, con Protección, Brillo Mágico y Fuerza Lunar junto a Geocontrol, pero esta vez vamos a proponer una variante algo más interesante: utilizar Psicocarga en lugar de Brillo Mágico. De esta forma, Xerneas pierde un ataque a ambos Pokémon del rival, lo cual es muy útil, pero también puede acabar rápidamente con Pokémon que suelen darle problemas, como Nihilego, Amoongus o Venusaur. ¡Probadlo a ver qué resultados obtenéis!

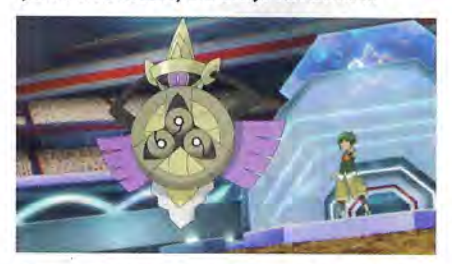


dos que son los colores y las formas metálicas de Meltan a las de Arceus? De hecho, si nos fijamos bien en su cuerpo, también encontramos muchas similitudes con Giratina, otro de los Pokémon legendarios de Sinnoh... ¿y si estos Pokémon guardan alguna relación con Meltan? Habrá que esperar para saberlo.

Jugando con Aegislash

● Héctor Quinteros

¡Hola, Profesor! Hace poco conseguí un Aegislash variocolor, y se ha convertido en mi Pokémon favorito. ¿Me podrías recomendar algún equipo para sacarle partido, y ya de paso decirme cómo mejorarlo (movimientos, EVS...). ¡Gracias!



¡Buenas, Héctor! Desde que Aegislash fue descubierto en Kalos, se ha convertido en uno de los Pokémon más populares de la sexta generación, y es que su habilidad, Cambio Táctico, le permite tanto recibir golpes como golpear increíblemente fuerte. Y tiene unas estadísticas increíbles. Como compañeros de Aegislash, te recomendaría utilizar un Pokémon que cubra su debilidad al tipo fuego, como Kyogre (si vas a jugarlo en combates dobles de VGC19), y otro con Levitación, para compensar su debilidad al tipo Tierra (Zapdos puede ser una opción muy buena). Un objeto que funciona genial en este Pokémon es el Seguro Debilidad, ya que, en su Forma Escudo, puede aguantar casi cualquier golpe súper efectivo, y con ello, este objeto se activaría, y Aegislash se volvería aún más letal. Te dejo aquí los detalles del set completo:

AEGISLASH

- **Objeto:** Seguro Debilidad
- **Habilidad:** Cambio Táctico
- **Naturaleza:** Mansa
- **EVs:** 244 / 36 Def / 68 Atk. Esp. / 156 Def. Esp
- Vastaguardia / Sombra Vil
- Escudo Real
- Bola Sombra
- Foco Resplandor

Orígenes Pokémon
Mawile y los Futakuchi-Onna

¿Sabías que este Pokémon está basado en una criatura de la mitología japonesa conocida como "Futakuchi-Onna"? Según cuenta la leyenda, este espíritu posee a mujeres que no quieren comer y enferman por ello, provocando que a la poseída le surja una segunda boca en la parte trasera de la cabeza (como le ocurre a Mawile), que comerá el doble de lo que coma su portadora. Esta boca llega a controlar por completo a la mujer, obligándola a actuar a su antojo. El origen del nombre de este Pokémon también es de lo más curioso: tanto en inglés (Mawile) como en (Kucheat) está basado en las palabras "fauce" (maw, yuchi) y "engaño" (cheat, wile), y es que los Futakochi-Onna también tienen la capacidad de esconderse bajo la forma de una chica normal.

Necrozma Melena Crepuscular

● Yoel Barrios

Muy buenas, Kukui. Ya que tu tienes tanta experiencia con Pokémon Competitivo, me gustaría preguntarte sobre mi equipo. He empezado a jugar este año, y estoy centrando mi estrategia en mi Pokémon favorito de Ultrasol y Ultraluna: Necrozma Melena Crepuscular. ¿Podrías ayudarme para sacarle todo el partidoy decirme con qué otro legendario podría emparejarlo para tener una buena dupla? ¡Muchas gracias!

¡Por supuesto que sí, Yoel! La forma Melena Crepuscular de Necrozma es increíblemente buena tanto por su combinación de tipos (Psíquico y Acero), como por su habilidad, que debilita cualquier golpe súper efectivo si este Pokémon tiene toda la vida. Esto lo convierte en el Pokémon perfecto para utilizar Espacio Raro, ya que va a aguantarlo prácticamente todo, y una vez solventemos el problema de su poca velocidad, puede crearle más de un problema al rival.



En cuanto a qué legendario elegir como compañero, diría que la mejor opción es Kyogre, ya que también puede aprovecharse del Espacio Raro de este Pokémon, y además acabar rápidamente con Groudon, otro de los legendarios más vistos en este formato, y que además puede darle problemas a Necrozma Melena Crepuscular con sus ataque de tipo Fuego y Tierra. ¡Aquí tienes el set completo!

NECROZMA MELENA CREPUSCULAR

- **Objeto:** Seguro Debilidad
- **Habilidad:** Armadura Prisma
- **Naturaleza:** Audaz
- **EVs:** 252 PS / 56 Atk / 44 Def / 156 Def Esp
- Meteoimpacto
- Géiser Fotónico
- Espacio Raro
- Protección



Un Consejo para Empezar

● Paulo Salgado

Hola, Profesor. Llevo ya tres meses intentando competir, pero por mucho que juego, no noto que mejore mi nivel, y veo que estoy estancado. Realmente, no sé que es lo que estoy haciendo mal. ¿Podrías darme algún consejo para mejorar?

Muy buenas, Paulo. Lo primero, no te preocupes en absoluto, porque es totalmente normal, esto le ocurre a todos los jugadores, y es que aprender a jugar Pokémon Competitivo es un proceso muuuy largo, y para el que hay que tener mucha paciencia. Realmente, los cambios no los vas a notar de la noche a la mañana. Lo importante es tener perseverancia, para ir notando la mejoría poco a poco, pero sobre todo, jugar con cabeza. No sirve de nada intentar jugar muchos combates al día, si no juegas concentrado, y siendo consciente de lo que estás haciendo. Yo te recomendaría jugar menos combates, pero con mucho más detenimiento. Incluso, una vez terminado el combate, hayas ganado o perdido, guardarlo en la Cámara Lucha, y volver a verlo, para analizar cómo has jugado en cada turno, y reconocer tus errores. Ya verás como poco a poco, notas que vas mejorando, y jugando cada vez más seguro. ¡Mucho ánimo!

Héroes Nintendo

Samus Aran

La mítica cazarrecompensas es la protagonista absoluta de la saga Metroid... y una luchadora fija de Super Smash Bros.

Ni Lara Croft, ni Bayonetta. La gran heroína de los videojuegos es Samus Aran, que lleva desde 1986 dando guerra. Pese a ser uno de los personajes esenciales de Nintendo, su saga apenas cuenta con nueve aventuras. Hablamos del primer Metroid (relanzado en GBA como Zero Mission), Metroid II (relanzado en 3DS como Samus Returns), Super Metroid, Metroid Fusion, los cuatro Prime (contando Hunters) y Other M. Es la superviviente de la destrucción del planeta K-2L, y fue criada por los Chozo en Zebes, donde le introdujeron ADN alienígena. Normalmente la vemos con su "power suit", cuyas partes debe ir ampliando en cada juego, ganando habilidades.

CREADOR
Yoshio Sakamoto

Diseño, guión, dirección o producción de todo Metroid, salvo los Prime. En el primero, Gunpei Yokoi produjo y Satoru Okada dirigió.

MEJOR ALIADA
Gunship

Samus es muy solitaria pero, aparte de su "power suit", tiene esta habitual compañera.

CURIOSIDAD
¡Es una mujer!

Finalizar un juego en los 80 era lo más. En el cierre del primer Metroid tuvimos una gran sorpresa al ver "al héroe" sin traje, y en Zero Mission lució así en el epílogo.



PRIMERA APARICIÓN
Metroid (NES, 1986)

Es una de las primeras sagas de Nintendo junto a Super Mario y Zelda, de los que tomó características: un plataformas de desarrollo no lineal. El genial ambiente bebió de la peli Alien.

ÚLTIMA APARICIÓN
Metroid Samus Returns

Hecho en España, este remake del juego de Game Boy fue el bombazo del E3 2017. El próximo será con seguridad Metroid Prime 4 para Switch.



EL NOMBRE
Metroid

Aunque así se llama la peligrosa raza alienígena, lo que de veras significa es "metro" más "androide". Con ello pretendían definir el estilo.

MAYOR ENEMIGO
Ridley

El Pirata Espacial comandó la destrucción del planeta natal de Samus, acabando con la vida de sus padres. La lucha seguirá pronto en Smash Bros.



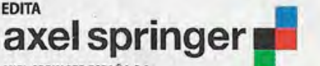
Próximo número disponible el 12 de noviembre

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Samuel González, Elisabeth López, Miguel Martí, Juanfree Martínez y Bruno Sol.**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**

revistanintendo@gmail.com

EDITA



AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Estel Peris y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA MANAGER: Nerea Nieto

MARKETING ASSISTANT: Kevin Tuku

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC

